



Ana Compañy Martínez

**LA TRADUCCIÓN DEL CÓMIC: VERSIÓN ESPAÑOLA Y
ESTUDIO DE *CHECK, PLEASE!***

Director: Jorge Braga Riera

Máster Universitario en Traducción Literaria
Instituto Universitario de Lenguas Modernas y Traductores
Facultad de Filología
Universidad Complutense de Madrid

Sumario

Resumen	3
1. Prólogo	4
2. Introducción: la traducción del cómic	5
3. La autora y la obra	9
3.1 Publicación.....	11
4. Traducción del cómic <i>Check, Please!</i>	13
5. Los problemas específicos del cómic	96
5.1 Las limitaciones físicas: los bocadillos.....	97
5.2 El paratexto	99
5.2.1 Las onomatopeyas	100
5.2.2 Los insertos	103
5.3 Las fuentes	105
6. Los problemas traductológicos generales.....	106
6.1 Las palabras inventadas	106
6.2 Los culturemas	108
6.2.1 Las unidades fraseológicas.....	113
6.3 Los nombres propios.....	115
6.4 El humor	120
6.4.1 Los juegos de palabras	122
6.5 La oralidad fingida.....	123
6.5.1 El énfasis	125
6.5.2 Las vacilaciones, reformulaciones, correcciones o los anacolutos	126
6.5.3 El uso de muletillas	127
6.5.4 Las interjecciones.....	128
6.6 Las variaciones lingüísticas	130
6.6.1 El dialecto geográfico.....	130
6.6.2 El dialecto social	132
6.7 Otros problemas de traducción	136

6.7.1 La traducción del título	136
6.7.2 La traducción de idiomas diferentes a la lengua origen	136
6.7.3 La traducción del vocabulario específico.....	137
7. Conclusiones.....	142
8. Listado bibliográfico	144
8.1 Fuentes primarias	144
8.2 Referencias.....	144
9. Anexos.....	149
9.1 Anexo 1: Texto original y versión a color	149
9.2 Anexo 2: Índice de capítulos del cómic	149
9.3 Anexo 3: Índice de imágenes y tablas.....	150
9.4 Anexo 4: Visitas recibidas en la página web del cómic en 2016.....	150

Resumen

La traducción del cómic es una de las modalidades traductorales que menos estudios e investigaciones ha propiciado, debido en parte a su tradicional exclusión tanto desde el punto de vista literario como artístico. Este trabajo presenta la versión española del cómic independiente *Check, Please!*, de la autora estadounidense Ngozi Ukazu, así como un análisis de las peculiaridades derivadas del proceso traductor. Estas no solo comprenden los lógicos escollos derivados del medio icónico en el que se enmarca, sino también las dificultades clásicas de la traducción literaria, como el tratamiento del humor y los juegos de palabras, los culturemas, la oralidad fingida o las variaciones lingüísticas, lo que demuestra el valor del cómic como objeto de estudio de la traductología

Palabras clave: traducción literaria, traducción del cómic, *Check, Please!*

Abstract

Comic translation is one of the translation modalities that less studies and research has propitiated, due partially to its traditional exclusion from a literary as well as artistic point of view. This work presents the Spanish version of the independent comic *Check, Please!*, by American author Ngozi Ukazu, as well as an analysis of the peculiarities of the translation process. These not only comprise the logical problems derived from the iconic medium in which it is framed, but also the typical difficulties of literary translation, such as the rendering of humour and puns, culture-related elements, feigned orality or linguistic variations, which proves the value of comics as object of translation studies.

Keywords: literary translation, comic translation, *Check, Please!*

1. Prólogo

El trabajo del traductor literario abarca multitud de géneros diferentes, cada uno con sus características y convenciones propias. Algunos de ellos, como la narrativa, han generado más aparato teórico que otros dentro de los Estudios de Traducción o antes de la constitución de estos como disciplina, mientras que otros no han despertado tanto afán investigador. El objetivo de este trabajo es investigar las particularidades de la traducción del cómic como uno de los géneros menos estudiados en traductología y realizar un análisis de las dificultades que implica el proceso, con lo que se pretende también demostrar el valor del género como objeto de estudio. Estas dificultades se ejemplificarán a través de la traducción al español del *webcomic* estadounidense *Check, Please!* (2015), inédito en España. Esta obra no solo muestra los rasgos característicos de esta modalidad traductora, sino que también constituye un caso especial debido a su naturaleza de cómic independiente.

Para cumplir el objetivo propuesto, se presenta aquí la traducción del cómic en su totalidad y se comentan aquellos aspectos que han presentado especial complejidad, así como las decisiones tomadas para salvar esas dificultades, siempre justificadas bajo un marco teórico. Se analizan los resultados obtenidos y la resolución de problemas concretos en relación con consideraciones teóricas.

La traducción de esta obra viene acompañada de una reflexión sobre las peculiaridades de esta modalidad traductora, amén de consideraciones sobre el contexto cultural en el que se ha gestado y las convenciones del género, sin olvidar aquellos aspectos agrupados por Nord bajo el término «encargo de traducción»: destinatarios o lector tipo y medio (en Hurtado Albir 2001: 531). También se ha prestado especial atención a la función del texto original y la finalidad concreta de la traducción, que en este caso sería doble: presentar un objeto de estudio lleno de posibilidades desde el punto de vista de la traductología y aportar un nuevo texto al lector que cumpla la misma función que el texto original.

En las próximas páginas se introducirá brevemente el estado de la cuestión, que recoge la literatura sobre la traducción del cómic y las características que presenta el género para, a continuación, presentar la obra escogida y a su autora. Se incluirá la obra traducida en su totalidad, en una combinación de imágenes y texto que emula, si bien no reproduce con exactitud, el formato del original.

El siguiente capítulo contiene el aparato crítico del estudio, empezando por los problemas específicos que presenta la traducción del cómic en general y las dificultades particulares que han surgido en el proceso: las limitaciones físicas impuestas por los bocadillos, el paratexto y las fuentes utilizadas. A continuación, se tratan otros escollos

(compartidos por otras modalidades) como la traducción de nombres propios y culturemas, el humor, los rasgos de la oralidad fingida y las variaciones lingüísticas.

El estudio se cierra con las conclusiones, la bibliografía utilizada y los anexos, donde se encuentra la obra original y una copia de este mismo trabajo a color (en formato electrónico), el índice de imágenes y tablas e información complementaria sobre la recepción del cómic en otros países. Los ejemplos que aparecen en las tablas se han incluido tal y como aparecen en la obra, es decir, los verbos están conjugados, los plurales se han mantenido como plurales y se reproducen las mayúsculas de la fuente.

Pese a que, a menudo, los problemas o fenómenos reseñados se solapan en las diversas categorías (aparecen juegos de palabras que son palabras inventadas, nombres propios que se constituyen también en culturemas, onomatopeyas de origen humano que no son paratexto y se podrían entender como interjecciones, etc.), se ha intentado ofrecer una clasificación clara y estructurada que facilite la comprensión del TFM en su totalidad.

2. Introducción: la traducción del cómic

El cómic (usado aquí como término general que engloba diversos tipos de narrativa que combina el texto con imágenes) tiene una larga historia, aunque su desarrollo como género tal y como lo conocemos hoy en día comienza sobre todo a partir del siglo XIX en Estados Unidos con la introducción de viñetas humorísticas en los diarios y periódicos, tanto para adultos como para un público más juvenil. Aunque en Europa había manifestaciones similares, las narraciones solían aparecer fuera del dibujo y el uso de bocadillos no se extendió por este continente hasta el siglo XX (Zanettin 2008: 2). La edad de oro del cómic norteamericano se produjo entre los años 30 y 40, con el desarrollo de las historias de superhéroes. En esta época, en Europa se empezaron a traducir multitud de cómics provenientes de Estados Unidos. Sin embargo, la autocensura y una cruzada *anticómics* que se produjo en los años 50 y 60 en ese país provocaron la decadencia del género, lo que propulsó la producción propia de comics europeos y la aparición de producciones independientes en Estados Unidos. Por otro lado, en Japón la industria se desarrolló con agilidad y su producto inundó los mercados europeos a partir de los 90 (ibíd.:3-4). Así, en la actualidad contamos con gran variedad de textos, de todos los estilos y de diferentes lenguas y países de procedencia (Marasligil 2013: 9).

Existen multitud de tipos de cómic diferentes y diversas formas de clasificarlos. Por ejemplo, se podrían clasificar por el país de origen, ya que muchas veces la tradición de un país determinará algunas características del cómic (no es lo mismo el

modelo americano que el manga japonés o los tebeos españoles, por ejemplo); se pueden dividir según el público al que va dirigido (infantil, juvenil, adulto) o el tema (aventuras, superhéroes, deportes, etc.). Otras posibles clasificaciones serían las establecidas por Zanettin (2008: 6) entre cómics lúdicos y educativos o entre publicaciones de grandes editoriales y publicaciones independientes. Todos estos factores condicionan el uso del lenguaje y de la imagen, por lo que, aunque existen problemas de traducción comunes en general a todo el género, cada tipo de cómic podrá presentar rasgos que no se den en otros (Valero 2000: 78). Entre los rasgos condicionantes que derivan del género textual nos encontramos, por ejemplo, que en los cómics donde destaca la función lúdica se da un uso especial de la lengua, con abundantes juegos de palabras, chistes, jerga, dobles sentidos, etc. (ibíd.: 78) o incluso palabras inventadas. Un caso habitual relacionado con este aspecto es el de los nombres propios, que a menudo contienen dobles sentidos o juegos de palabras para resultar humorísticos (ibíd.: 79).

Este género, que combina palabra escrita con imágenes, plantea una situación especialmente compleja en el proceso traductor, ya que este dependerá no solo del código lingüístico, sino que estará subordinado también a otros códigos icónicos que se encuentran en el soporte extralingüístico en el que se transmite el texto (Rabadán 1991: 149). El traductor de cómic se verá obligado a trabajar no solo con el texto, sino a tener en cuenta la imagen (aunque a veces esta no se pueda modificar) y a considerar los elementos lingüísticos y no lingüísticos como una unidad narrativa (Gonçalves 2016: 12). La traducción del cómic se engloba así en lo que se conoce como «traducción subordinada», esto es, aquella que presenta restricciones especiales por motivos de espacio o porque las imágenes reducen el margen de desviación a la hora de traducir (Valero 2000: 2), ya que el significado no se incluye únicamente en el mensaje textual, sino que se transmite en un mensaje no textual a través de un medio visual o auditivo (Mayoral 1988: 358).

La parte icónica de un cómic se divide en tres elementos fundamentales: el dibujo, los bocadillos o cartelas (donde se encuentra en su mayor parte el texto) y las palabras que se pueden encontrar fuera de los bocadillos, integradas en el dibujo. Además, cabe señalar que los bocadillos no siempre tienen la misma apariencia, sino que su forma establece también el tipo de texto que van a contener o sirven, incluso, para expresar sentimientos o acciones (Rabadán 1991: 154). La separación entre el medio icónico y el medio convencional (o textual) no es tan clara, ya que ambos se relacionan de una manera dialéctica y pueden llegar a adquirir características el uno del otro, como es el caso de la fuente en el cómic, que tiene un valor visual (Mayoral 1988:



Viñeta 18.4. Uso de bocadillos especiales y formas de énfasis visuales.

359). Por ejemplo, en el caso que nos ocupa, en la viñeta 18.4¹ podemos observar tanto un ejemplo de uso especial de bocadillo (para mostrar que el emisor se encuentra en la televisión) y del tamaño y la forma de la fuente para resaltar palabras o indicar emociones.

Así, no se puede ignorar el carácter sociocultural y semiótico de este tipo de texto. Aunque el análisis se centre en la traducción del componente verbal, la relación de las palabras con la imagen a la hora de construir el significado adquiere una relevancia capital (Zanettin 2008: 23).

Las palabras que aparecen como parte del dibujo suelen tener carácter onomatopéyico: representan sonidos físicos, que se lexicalizan de manera diferente en cada lengua y que, en el idioma de partida con la que trabajaremos en este estudio, el inglés, abundan y se crean con relativa facilidad (como podemos ver en el caso de la viñeta 11.4). Si esto ya supone una complicación en la traducción de cualquier tipo de texto, lo será más en un cómic, pues estas palabras se integran en el soporte icónico y su traducción implicaría además la necesidad de modificar este último (Rabadán 1991: 154-155).

Los culturemas o elementos culturales específicos también suponen una dificultad añadida pues, como hemos señalado, en muchas ocasiones las estrategias de traducción posibles se ven reducidas por culpa de la imagen. Además de las limitaciones que pueda imponer el



Viñeta 11.4. Uso de onomatopeyas. Original.

dibujo en sí, tanto para los elementos culturales como para cualquier otra cuestión, el traductor también podrá tener problemas de espacio derivados del tamaño de los bocadillos (Valero 2000: 81) (véase viñeta 5.5 en la página siguiente).

Por otro lado, normalmente el cómic contiene mucho diálogo, pues la mayor parte de la descripción que se podría encontrar en otras obras literarias resulta innecesaria gracias al dibujo, por lo que la carga textual suele recaer en el intercambio lingüístico. En palabras de Naro (2008: 107), «el cómic es, por naturaleza, una representación del oral». Por ello cabe señalar el papel destacado que tiene la oralidad fingida en la traducción del cómic, puesto que resulta de especial importancia la

¹ La referencia a imágenes del cómic se realiza de la manera siguiente: número de capítulo y número de panel de ese capítulo. Esta primera referencia remite, pues, al capítulo 18, panel o viñeta 4.



Viñeta 5.5. El formato y el tamaño de los bocadillos impedirían incluir información adicional sobre los culturemas.

naturalidad a la hora de traducir rasgos como el énfasis, el léxico malsonante o las expresiones fijas (Brumme 2008a: 50-52).

También relacionada con este último punto está la aparición de los dialectos sociales o geográficos. Las variaciones lingüísticas se pueden representar por escrito mediante palabras o estructuras específicas, usos

verbales diferentes a los de la lengua estándar o incluso mediante reproducción de variaciones fonéticas por escrito para reflejar un acento asociado a ese dialecto. Estas variedades suponen un escollo a la hora de traspasarlas a otro idioma, pues se pueden utilizar para marcar a un personaje, denotar su procedencia o su adscripción social, etc. (Hurtado 2001: 583), aspectos estos que deberán reflejarse en la lengua de llegada.

Aunque esta combinación de características convierte al cómic en un amplio campo lleno de posibilidades de investigación, su estudio no ha recibido la atención que se merece, debido en parte a la falta de reconocimiento del género tanto desde el punto de vista artístico como literario (Villegas 2014): tradicionalmente, se ha considerado el cómic como un género popular, para niños o para un lector poco culto (Zanettin 2008a: 7). Así, en obras básicas para el estudio de la traductología como podrían ser *Traducción y traductología*, de Hurtado Albir (2001), *Introducing Translation Studies*, de Jeremy Munday (2001), *A Textbook on Translation*, de Peter Newmark (1988), o *The Routledge Encyclopedia of Translation*, editado por Mona Baker (1998), no aparece o se menciona de pasada como género textual, sin prestar atención a sus particularidades dentro del mundo de la traducción. Sin embargo, en los últimos tiempos se aprecia un aumento del interés académico e intelectual por este género (Huertas 2016: 1), que, además, es parte importante del mercado de las letras españolas (Valero 2000: 1). Así se percibe en el creciente número de trabajos de investigación sobre esta modalidad, e incluso contamos con números de revistas especializadas dedicados al tema, como hizo la revista *TranscUlturAl* en 2016. También destaca en este sentido el libro *Comics in Translation*, editado por Federico Zanettin (2008).

3. La autora y la obra

Ngozi Ukazu² es una autora estadounidense conocida principalmente por ser la dibujante del cómic *Check, Please!*. En la actualidad trabaja a tiempo completo en esta tarea y se ocupa de todo el proceso, incluidas la promoción y la distribución.

Tras graduarse en Yale en 2013, cursó un máster en Arte Secuencial en el Savannah College of Art and Design. La idea de dibujar un cómic sobre hockey surgió en 2013, cuando llevó a cabo una investigación sobre este deporte para un proyecto de clase. Aunque en un principio la idea de la autora era dibujar tres o cuatro capítulos cómicos, para sí misma y como válvula de escape para lidiar con la dureza de la historia que estaba escribiendo para clase, que trataba temas como adicciones u homofobia, posteriormente fue desarrollando los personajes y la trama y empezó a publicar el cómic de manera independiente y gratuita en internet, utilizando para ello la plataforma Tumblr³ (Baker-Whitelaw 2015).

Así nació *Check, Please!* que, en palabras de la propia autora, es «la historia de Eric Bittle, campeón de patinaje artístico de Georgia, *vlogger*⁴ excepcional y pastelero amateur, que empieza su primer año jugando al hockey en la prestigiosa Universidad de Samwell, en Samwell (Massachussets). Una historia de hockey, amistad, colegas y la búsqueda de uno mismo en los mejores cuatro años de tu vida» (Ukazu 2016⁵). El hilo conductor de la historia son los *videoblogs* del protagonista, donde cuenta a sus seguidores sus aventuras en la universidad sobre pastelería, sus compañeros y sobre su miedo más profundo: que lo golpeen jugando al hockey.

El cómic se fue desarrollando a partir de esa idea hasta convertirse en lo que se conoce como narrativa multiplataforma o *multimedia storytelling*, esto es, el relato de una historia en formatos (vídeo, imagen, texto, etc.) y plataformas diferentes, de manera complementaria y normalmente no redundante ni lineal (Stevens 2014)⁶: la historia de *Check, Please!* no se limita a los capítulos del cómic en sí, sino que se desarrolla a través de viñetas independientes donde los personajes contestan preguntas de los lectores y del Twitter del personaje principal, Eric, que funciona a tiempo real y va cronológicamente por delante de la publicación del cómic (imagen 1).

² Es importante comentar que Ukazu se ha interesado y ha colaborado en esta traducción, proporcionando documentos cuando ha sido necesario, contestando dudas, compartiendo información sobre el cómic en sí y sobre su recepción. También propuso una reunión durante una visita que realizó en Madrid, en la que se trataron aspectos relacionados con el cómic y sobre la recepción que ha tenido en diversos países.

³ Plataforma de *microblogging* similar a Twitter que permite compartir contenido como imágenes, vídeo o audio, además de texto.

⁴ Término utilizado en comunidades en línea, como Youtube, para referirse a las series de vídeos en los que una persona habla de su vida o trata temas de internet, como si se tratara de un blog personal. Abreviatura de *videoblogging*.

⁵ Traducción propia.

⁶ Traducción propia.

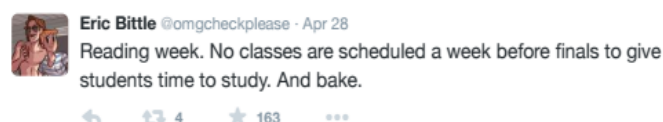


Imagen 1. Ejemplo del Twitter de Eric Bittle.

La historia principal se cuenta desde tres puntos de vista: Eric Bittle es el narrador de la mayoría de los capítulos, pero también encontramos otros centrados en uno de sus compañeros, Jack Zimmermann, y capítulos «educativos» donde varios de los personajes explican conceptos de hockey relevantes para la trama («Rollos de hockey» o «Rdh»). Este cambio de voz suele suponer una alteración en el estilo narrativo e, incluso, en el dibujo. El cómic se estructura en capítulos, con una viñeta o panel por página.

Lingüísticamente hablando, la autora recurre a diferentes elementos para caracterizar a los personajes, como puede ser el uso de dialectos sociales o geográficos o muletillas específicas. Además, como se trata de una publicación independiente, Ukazu ha contado con total libertad para reflejar el lenguaje coloquial habitual de los jóvenes deportistas y para representar gráficamente variaciones fonéticas dialectales.

Según las clasificaciones del cómic que se han presentado en el apartado anterior, *Check, Please!* encajaría dentro de la variedad lúdica, enfocado a un público joven (aunque no infantil) y con una temática principalmente de deportes. De hecho, el hockey sobre hielo es el principal hilo conductor, por lo que una dificultad en su traducción es, sin duda, la presencia de multitud de vocablos pertenecientes al ámbito de un deporte minoritario en España. Por ello, y para facilitar la comprensión de este trabajo, se facilita un glosario comentado de términos en el apartado «La traducción del lenguaje especializado». Por otro lado, el desconocimiento del mundo del hockey no debería ser un obstáculo para la lectura de la obra, pues esta incluye explicaciones al respecto cuando es relevante para la trama.

Para este trabajo se ha utilizado como original el texto tal y como aparece en el libro publicado en formato papel, que en algunos casos presenta diferencias respecto al publicado inicialmente en la página web. Estas diferencias se deben en parte al cambio de medio, pues la publicación en internet permitía, por ejemplo, utilizar formatos de imagen como GIF (que permite movimiento) o a decisiones de la autora: se ha añadido color a viñetas que no lo tenían o se han modificado elementos visuales, como las onomatopeyas. Sin embargo, un error de imprenta supuso que, en la primera edición del libro, faltara una viñeta completa. Esa viñeta (12.2) se ha traducido a partir del capítulo publicado en internet. Por otra parte, no se incluye una traducción de los Tweets del personaje, ya que, aunque son relevantes para la historia, no aparecen en el volumen publicado.

3.1 Publicación

La publicación del cómic se ha realizado de manera totalmente independiente: en abril de 2015, la autora lanzó una campaña de micromecenazgo a través de la plataforma Kickstarter para financiar la publicación en papel del primer volumen. El éxito de esta campaña, en la que participaron 1.577 personas y que recaudó casi 70.000 euros, se vio superado al año siguiente, en septiembre de 2016, cuando la campaña para la publicación del segundo volumen recaudó casi 374.000 euros gracias a 5.088 patrocinadores. A pesar de su publicación en papel, el cómic se sigue encontrando de manera gratuita en internet, pero los volúmenes en papel contienen contenido extra exclusivo⁷.

Aunque es difícil obtener datos editoriales debido a la forma poco ortodoxa de publicación, sí que se ha podido acceder a información sobre las visitas a la página (imagen 2, página siguiente). Los seguidores del cómic proceden principalmente de los Estados Unidos y Canadá, países de habla inglesa donde el hockey es un deporte que goza de numerosos fans. Los primeros países de habla hispana que aparecen en la tabla son México y España, en los puestos 12 y 13. Aunque cada país supone únicamente un 0,72 y un 0,71 %, respectivamente, de las visitas de la página, cabe señalar la diferencia de población entre esos países y EE. UU., que supone un 60 %, y tampoco se puede obviar el hecho de que se trata de acceso a un cómic en un idioma diferente del español. Así las cosas, podemos afirmar que existe cierto interés en el cómic en países de habla hispana⁸.

⁷ La información relativa a los dos proyectos de micromecenazgo se ha obtenido a través de la participación directa de la traductora en dichos proyectos.

⁸ Los datos completos de las visitas se encuentran en el Anexo 4.

País	Sesiones	% Sesiones nuevas	Usuarios nuevos
	2.044.466 % del total: 100% (2.044.466)	16,83% Media por visita: 16,59% (1,47%)	344,091 % de total: 101,47% (339.109)
1. Estados Unidos	1.234.016 (60,36%)	15,99%	197.336 (57,35%)
2. Canadá	186.506 (9,12%)	16,34%	30.473 (8,86%)
3. Reino Unido	128.506 (6,30%)	15,48%	19.948 (5,80%)
4. Australia	86.082 (4,21%)	15,81%	13.606 (3,95%)
5. Alemania	38.268 (1,87%)	16,88%	6.461 (1,88%)
6. Francia	26.938 (1,32%)	15,49%	4.174 (1,21%)
7. Filipinas	21.894 (1,07%)	24,55%	5.375 (1,56%)
8. Brasil	20.170 (0,99%)	21,06%	4.248 (1,23%)
9. Nueva Zelanda	19.210 (0,94%)	16,22%	3.115 (0,91%)
10. Suecia	17.532 (0,86%)	14,47%	2.537 (0,74%)
11. Polonia	15.857 (0,78%)	17,50%	2.775 (0,81%)
12. México	14.743 (0,72%)	23,18%	3.417 (0,99%)
13. España	14.497 (0,71%)	17,71%	2.567 (0,75%)

Imagen 2: Información sobre las visitas recibidas por la página web donde se publica el cómic de manera gratuita.

En la actualidad no consta ninguna traducción oficial publicada de esta obra a otros idiomas, aunque existen proyectos de traducción aficionada al alemán y al español alojados también en la plataforma Tumblr.

4. Traducción del cómic *Check, Please!*

En este apartado se presenta la traducción completa del primer volumen del cómic *Check, Please!*, publicado bajo el título *Check, Please! Year One* en 2015. Se incluye el Prólogo de la obra, el cómic completo y el contenido sobre diseño y desarrollo del cómic que aparece en el volumen. El original se puede consultar en el Anexo 1, aportado en formato electrónico en un CD debido a su extensión.

¡Cargando! – Primer año

Por Ngozi Ukazu

Prólogo

El 8 de agosto de 2010 llegué al campus de la Universidad de Samwell como un alumno de primero, pero hasta el 7 de septiembre de 2013 no me dieron mi primer papel con diálogo en el cómic.

Para entonces, era el portero principal del equipo de hockey sobre hielo masculino de Samwell, uno de los pocos alumnos de cuarto del equipo y el único personaje del cómic *¡Cargando!* que era consciente de ser un personaje ficticio. Así que me llamaron Johnson, el portero metafísico.

Desde que me gradué en Samwell, trabajo como interno en *¡Cargando!* y he tenido la oportunidad de ver cómo la historia de Eric “Bitty” Bittle ha llegado a ser importante para muchas personas. Puedes llamar este cómic en el que vivo un cómic de deportes, un cómic LGTBQ o una historia sobre la vida en una universidad estadounidense, pero, yendo al grano, es una historia sobre mi amigo Bitty, su crecimiento en Samwell, pastel a pastel y golpe a golpe. Este libro es aproximadamente un año de su vida. Disfruté al vivir ese año con él y ¡espero que tú disfrutes leyéndolo (o releyéndolo)!

Y cuando acabes, hazme un superfavor meta y di «¡Cárguelo a mi cuenta!». Puede que nadie pille el chiste, pero yo sí. :-)

- J. Johnson

Capítulo 1: Eric Bittle





29 horas más tarde.



Capítulo 2: Los muchachos



Regionales Junior del Sur 2010





Capítulo 3: Los entrenadores





Capítulo 4: La Haus







Capítulo 5: Bad Bob Zimmermann



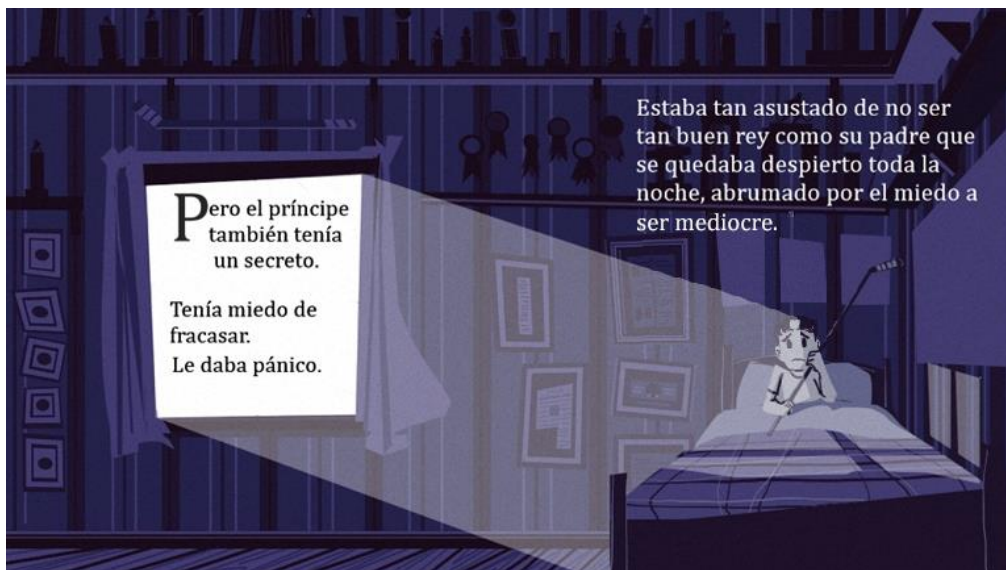


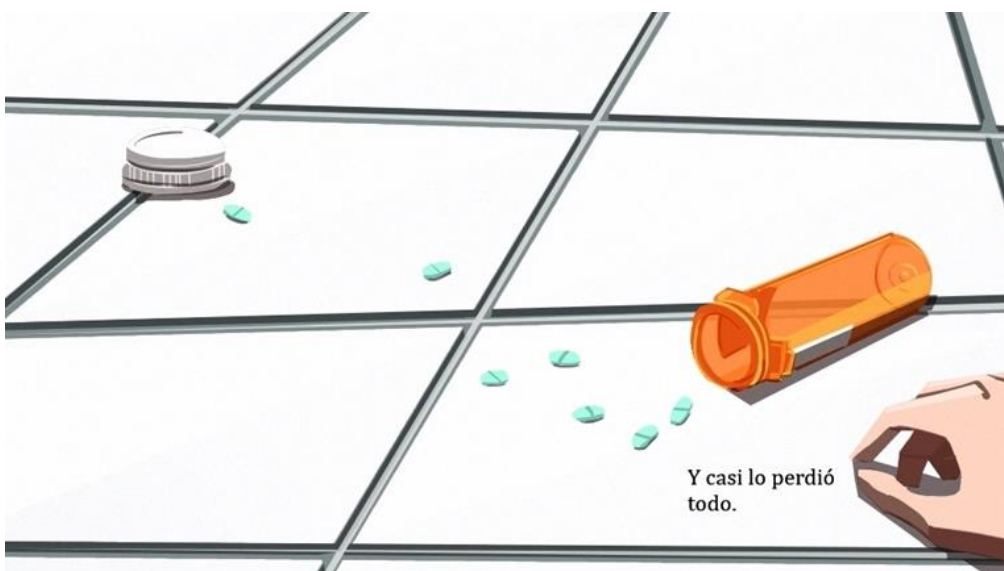


«Unos 10 segundos de Google me dieron esto: es el padre de Jack levantando la copa Stanley por tercera vez con los Montreal Canadiens en 1978».

“Y este es Jack, el hijo de Bad Bob, haciendo caca en la copa Stanley en 1993 con los Pittsburgh Penguins. Jack es la única persona que ha hecho eso más de una vez en toda la historia de la NHL. Lo de hacer caca ahí, digo”.

Capítulo 6: El príncipe del hockey







Capítulo 7: ¡Asistencia!







Capítulo 8: Clases de cargar

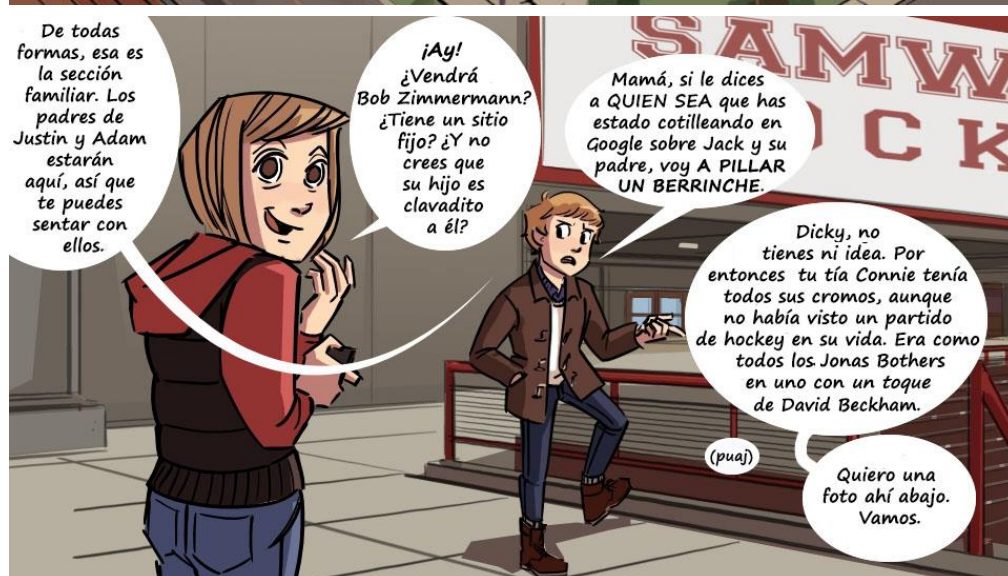






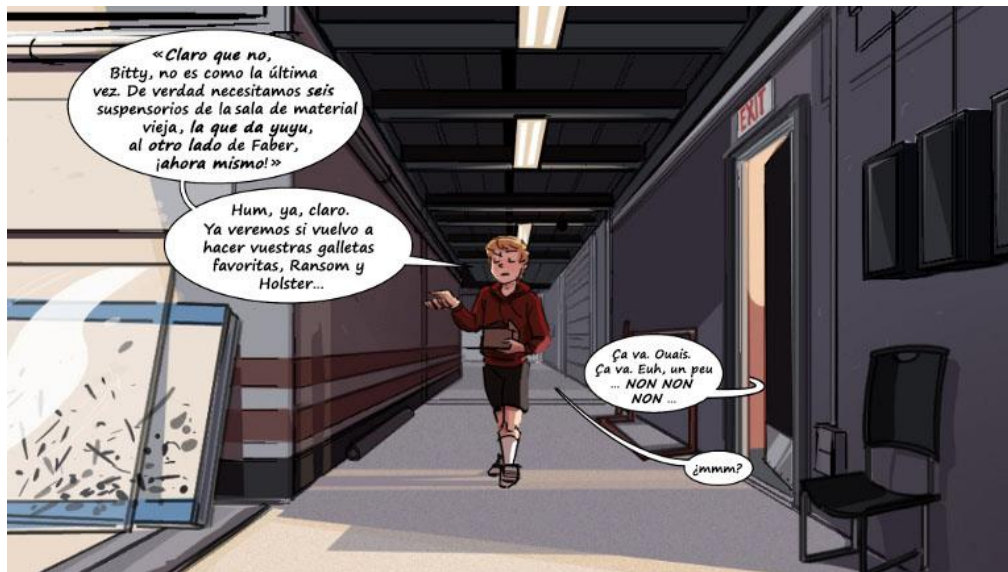
Capítulo 9: El finde de la familia

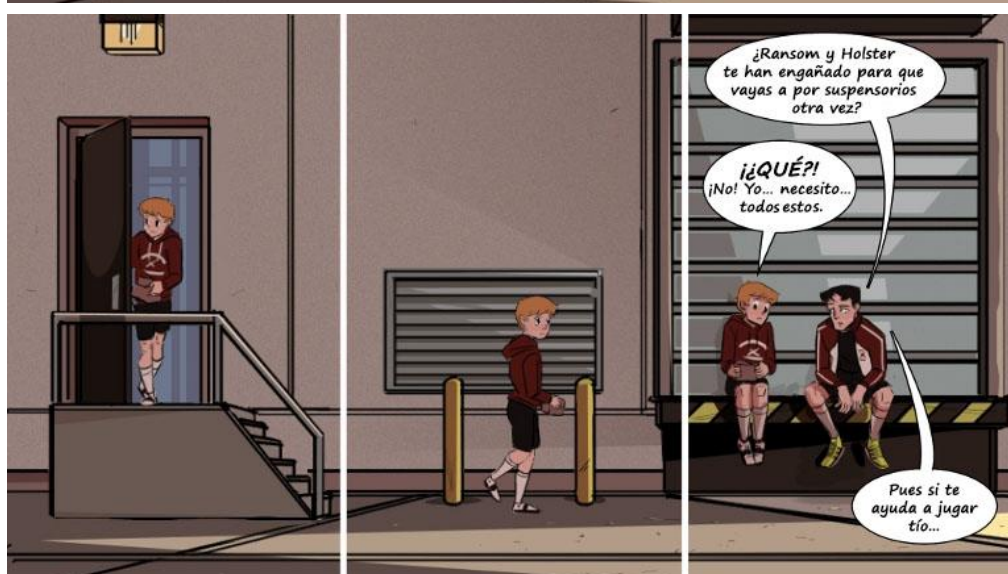


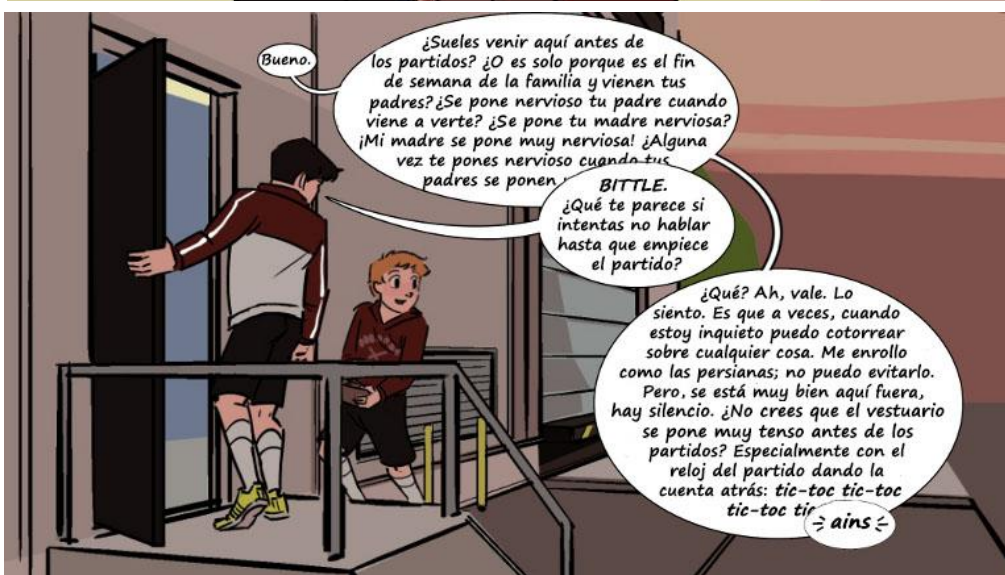




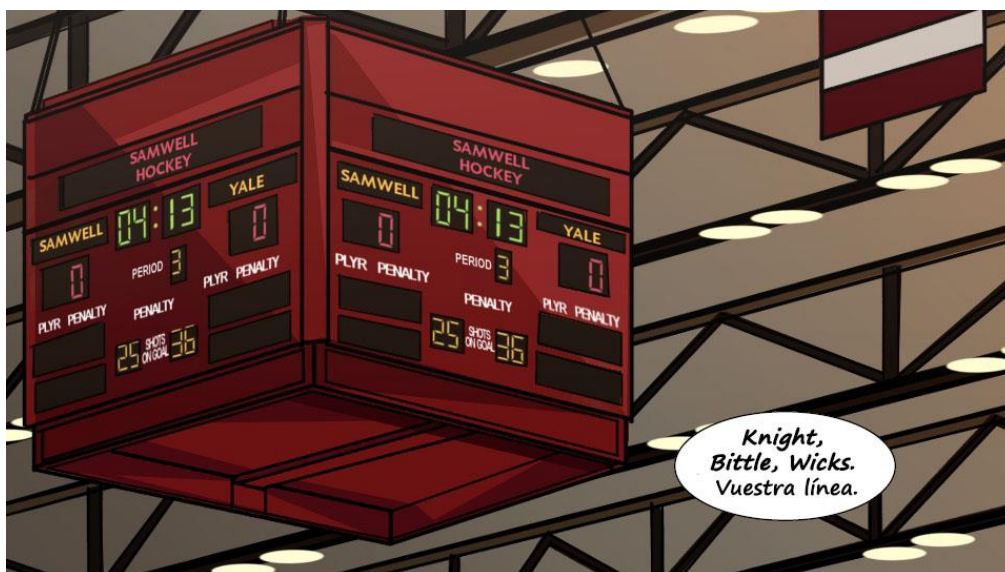
Capítulo 10: Samwell contra Yale - I







Capítulo 11: Samwell contra Yale - II







Capítulo 12: Samwell contra Yale - III









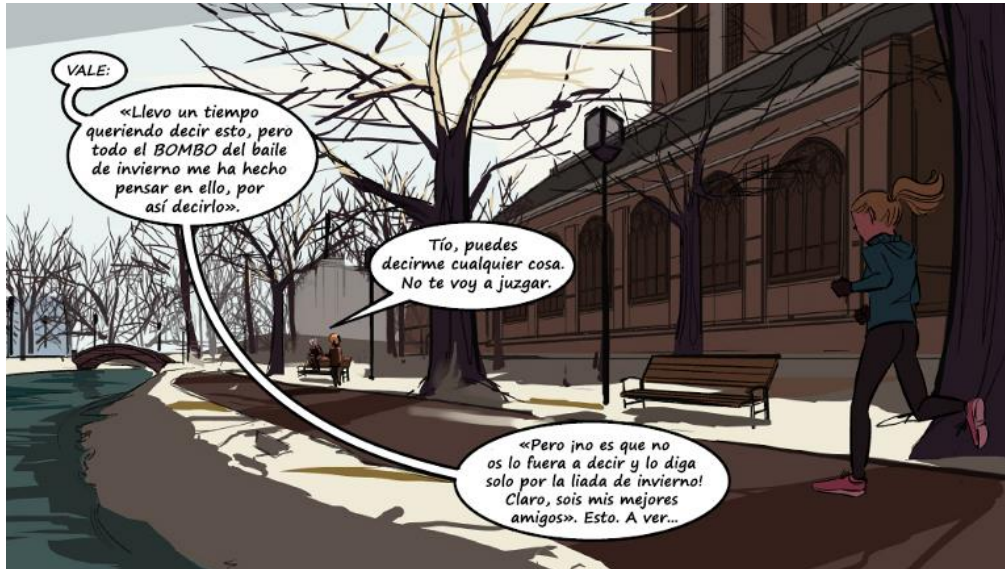
Capítulo 13: La historia del armario - I







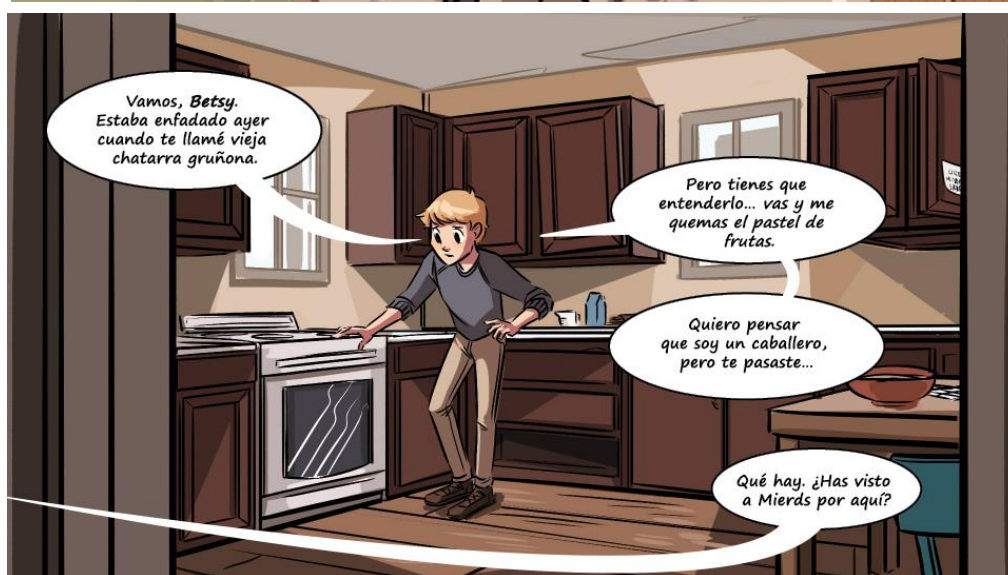
Capítulo 14: La historia del armario - II



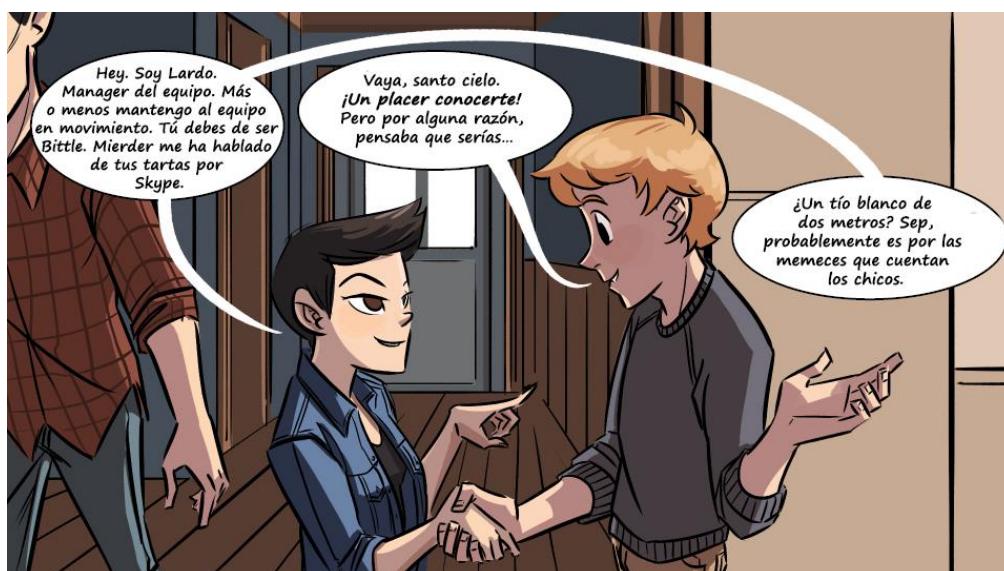
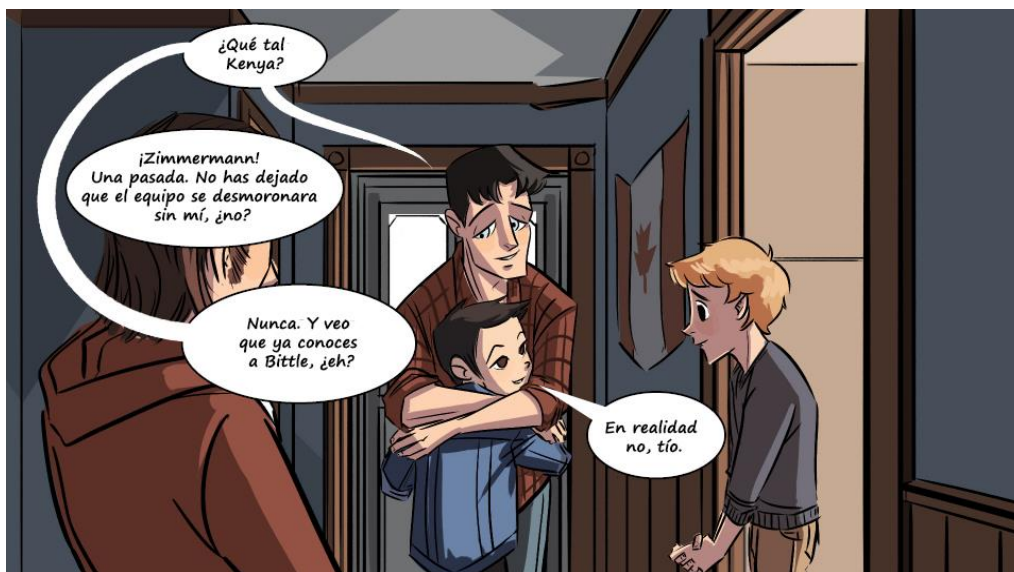




Capítulo 15: Lardo







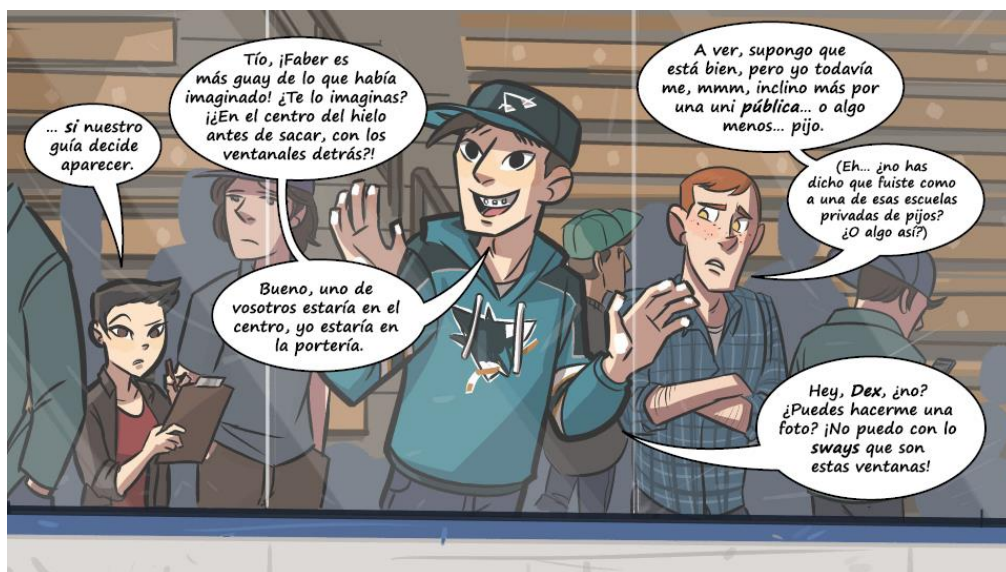
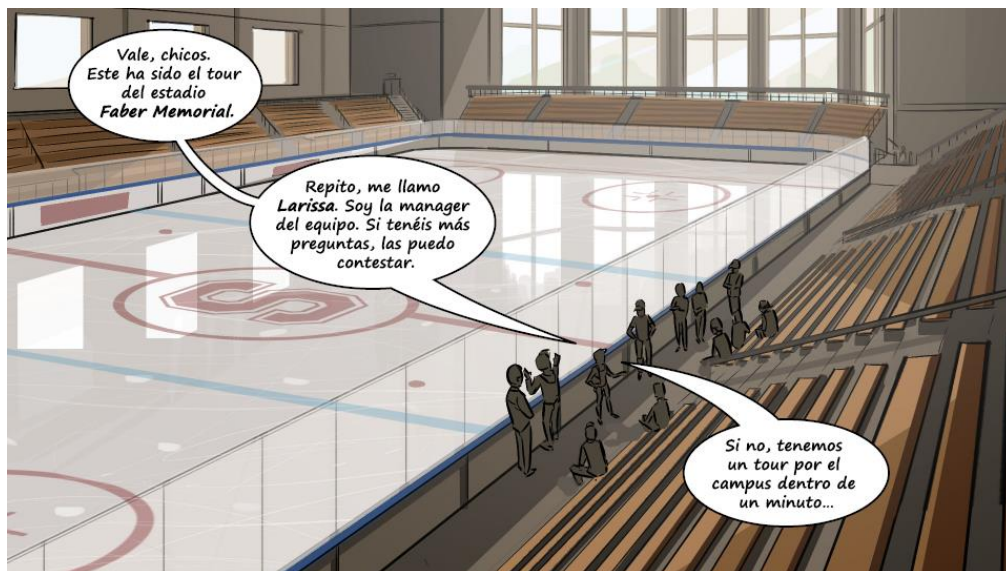
Capítulo 16: Compañeros de línea

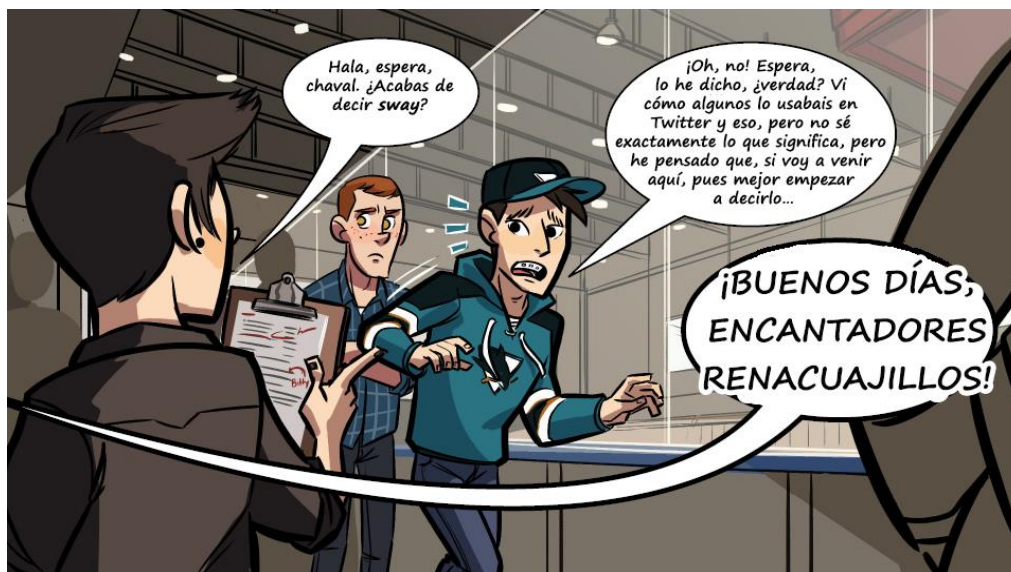


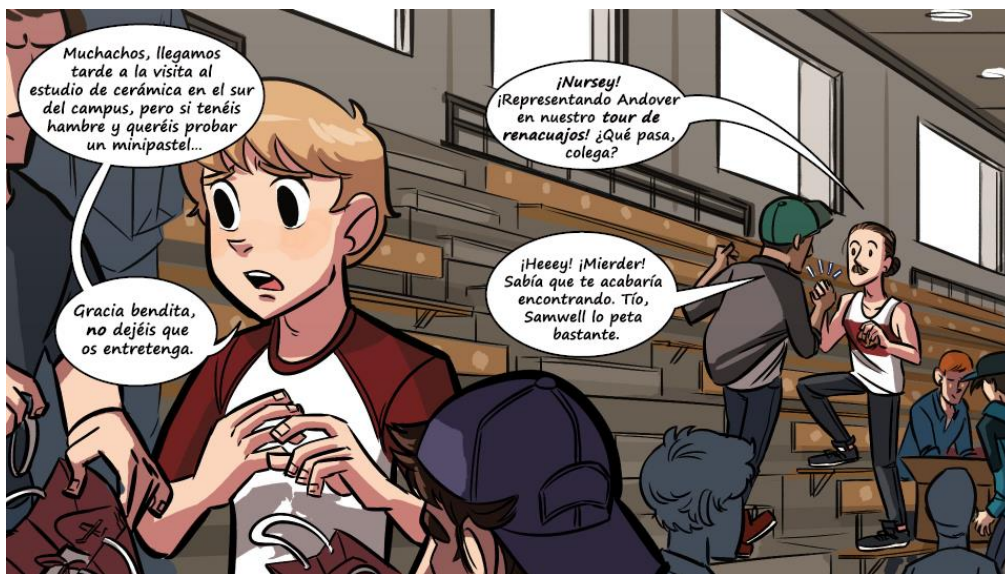




Capítulo 17: Renacuajos

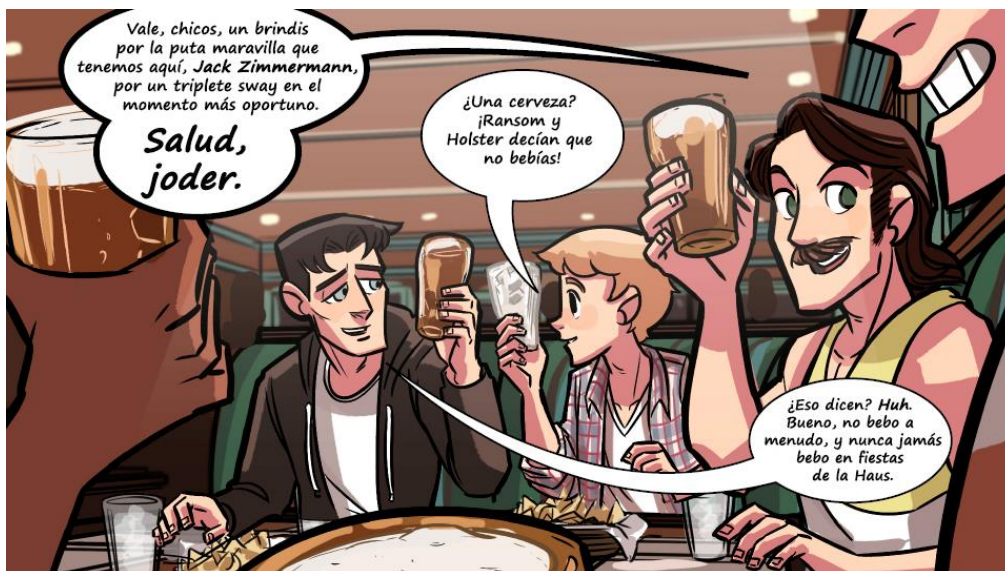
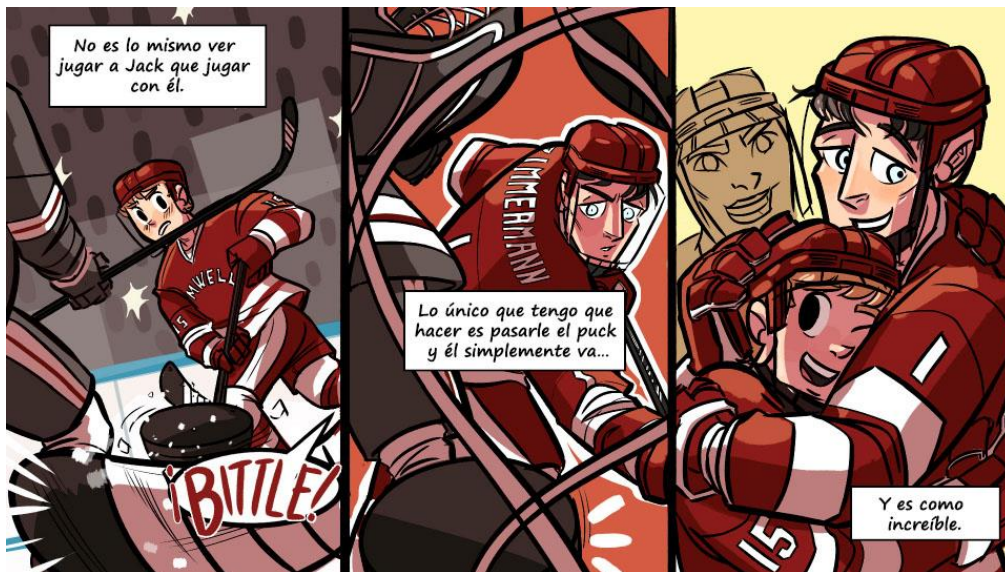






Capítulo 18: Playoffs - I

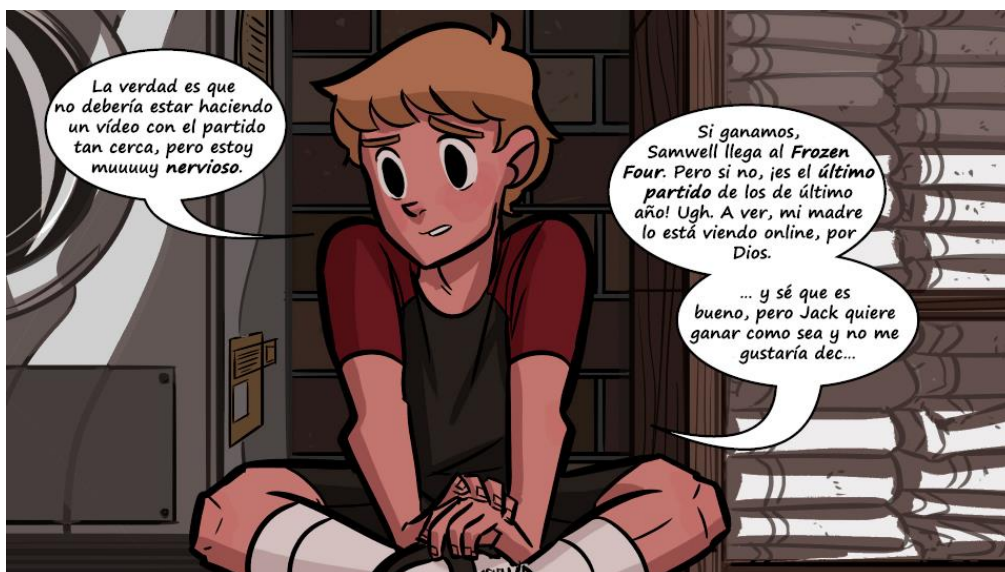








Capítulo 19: Playoffs - II









Capítulo 20: Playoffs - III

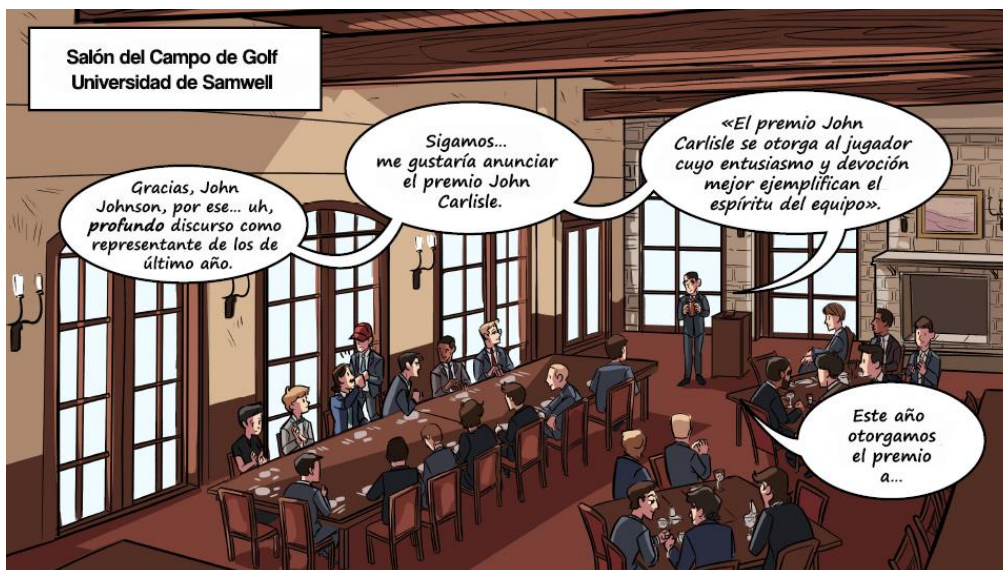








Capítulo 21: Banquete







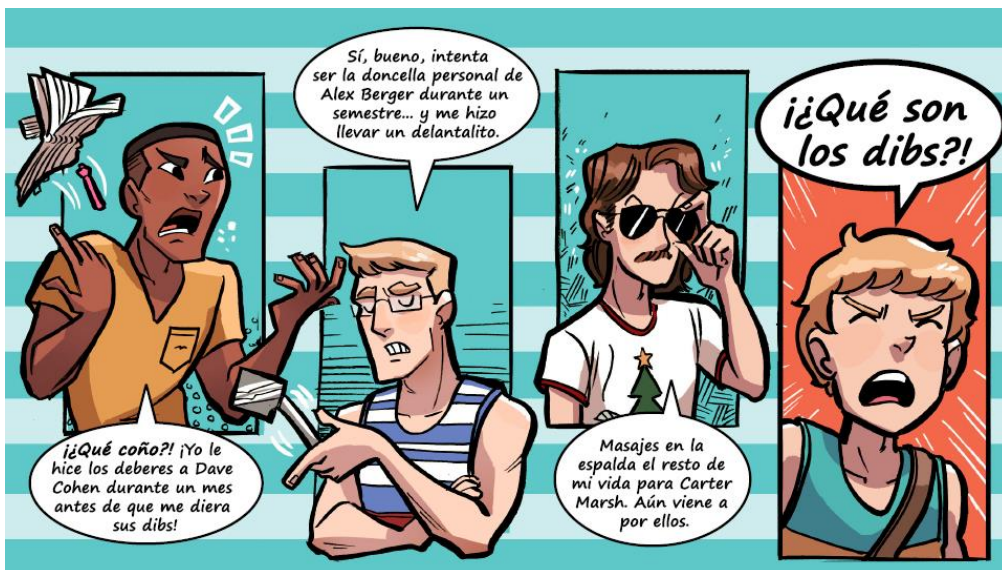
Capítulo 22: Despedida

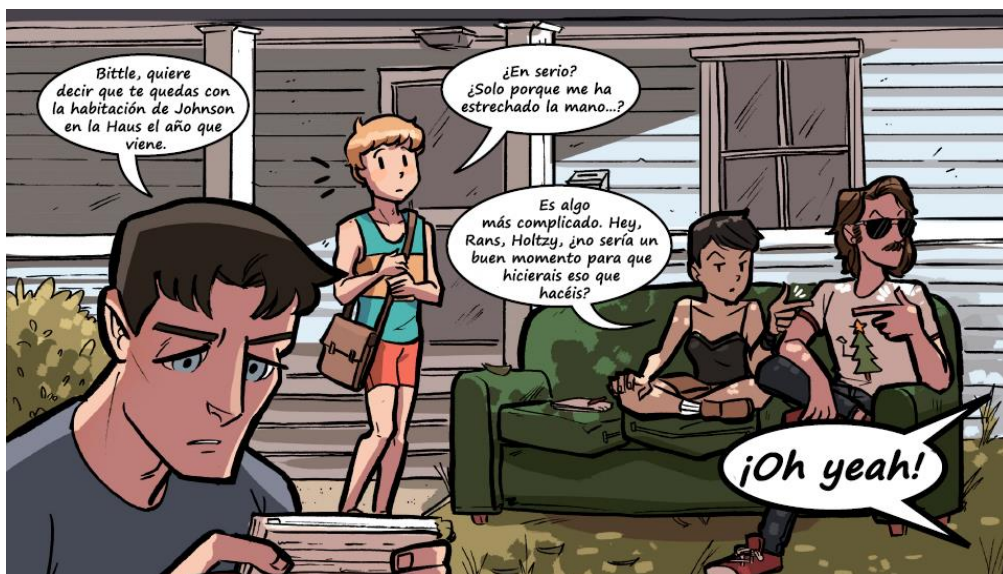






Capítulo 23: Dibs





ROLLOS DE HOCKEY

con RANSOM $\frac{1}{3}$ HOLSTER

(conlardo
+ mierden)





Rollos de hockey 1: Flow

ROLLOS DE HOCKEY

con RANSOM $\frac{1}{3}$ HOLSTER

flow, n.

1. la majestuosa melena al viento de los jugadores de hockey tras quitarse el casco. Por muchos considerado el más glorioso de los peinados deportivos.





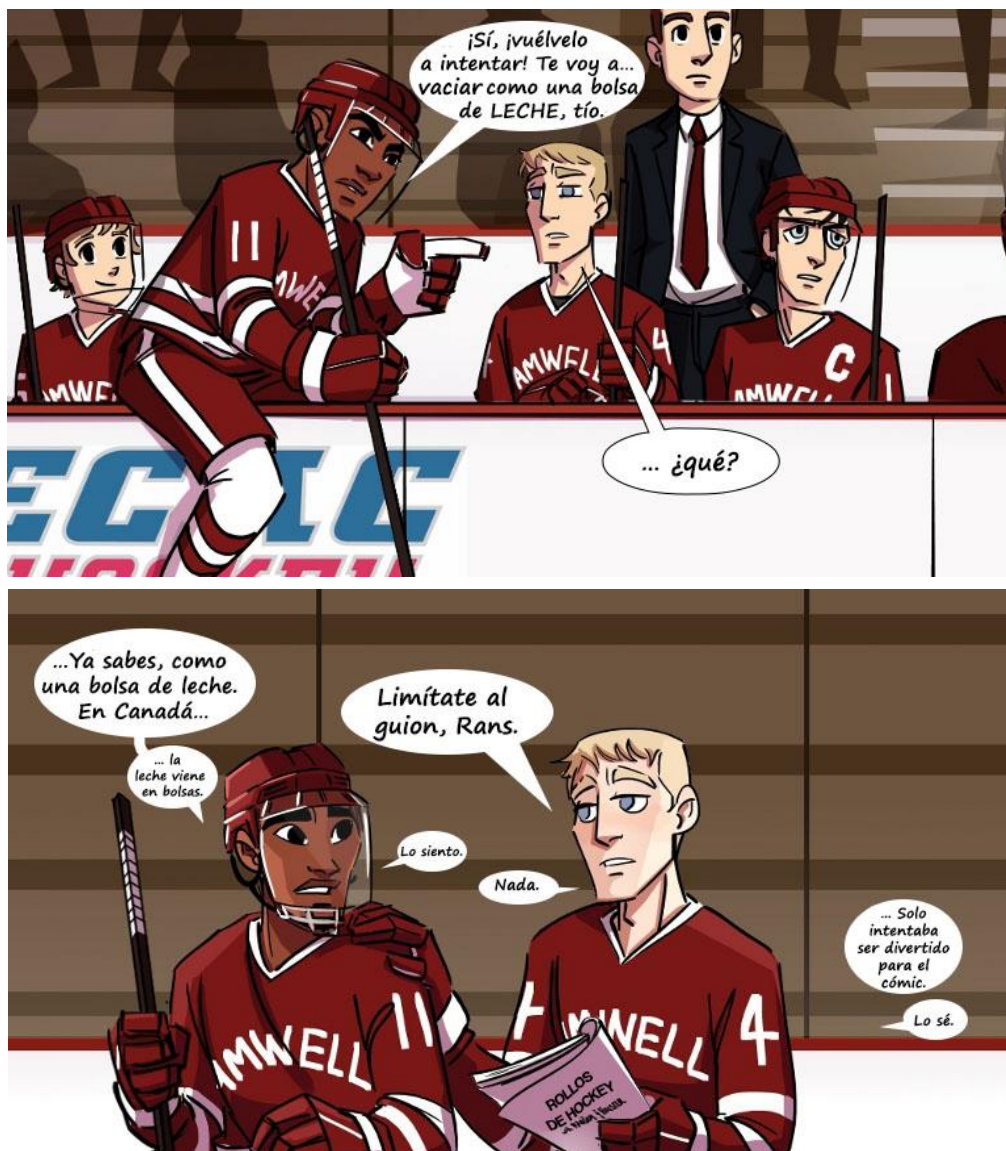
Rollos de hockey 2: Chirpear

chirpear, v.

1. eliminar a la competencia con ocurrencias para disminuir la autoestima, dejar claro quién manda y poner a los paquetes en su lugar.

Básicamente, soltar pullas.





Rollos de hockey 3: Apodos

apodos, n.

1. nobles títulos que los colegas de hockey les dan a otros colegas como muestra de confianza y hermandad. Un jugador de hockey no descubre el nombre de pila de sus compañeros hasta que lo ve en su lápida.



1. Coge una sílaba de tu apellido (o de tu nombre).

2. Añade una de las combinaciones siguientes:

-ie	-zy
-y	-er
-sy	-s

3. **¡Qué sway!** Ya puedes estar orgulloso de tener un apodo de hockey superguapo. * ¡Es tan fácil que cualquier idiota puede hacerlo! ¡Hasta un idiota como tú!

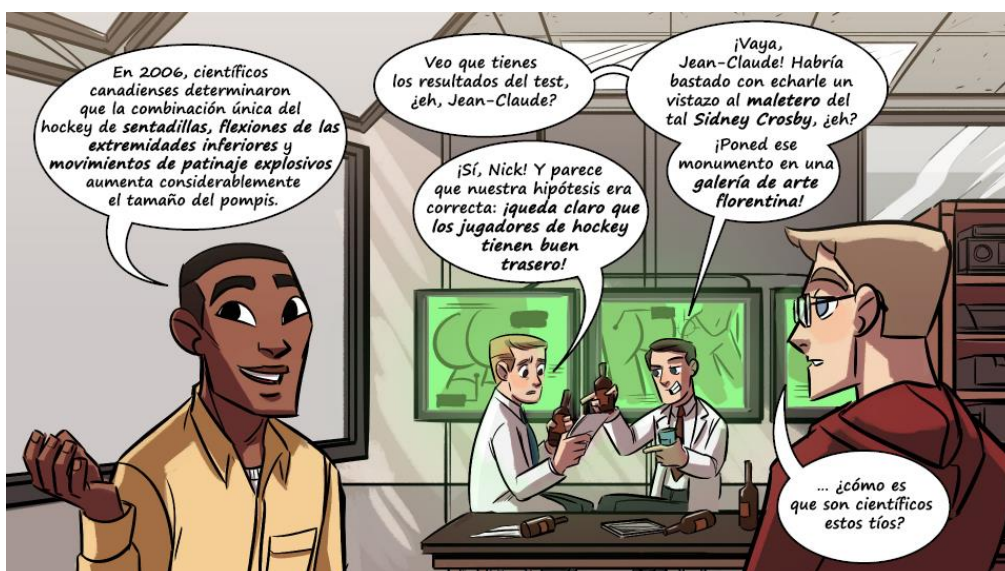
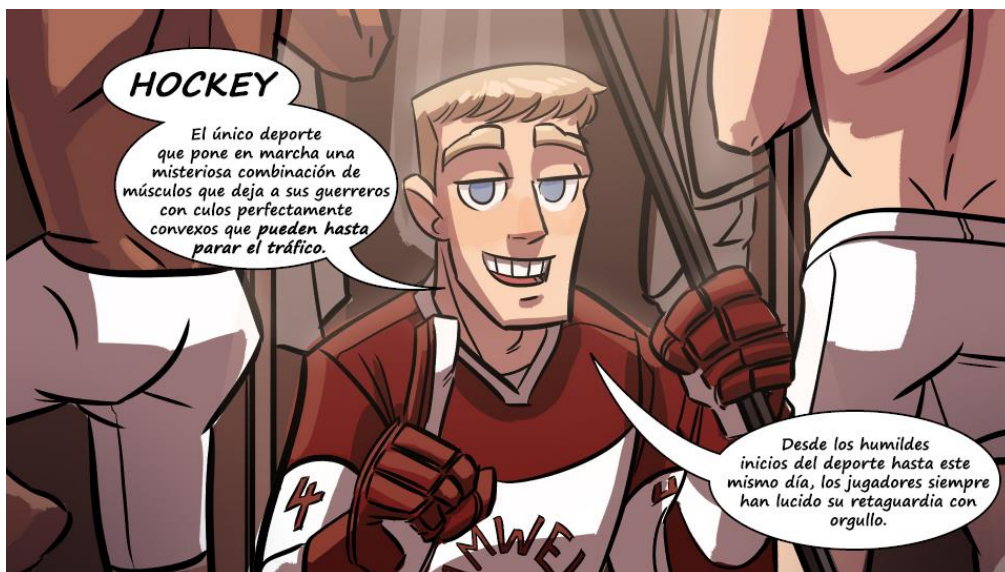
*Dependiendo de las sílabas que tenga tu nombre y de las posibilidades de que genere un sustantivo, los resultados varían de algo épicamente legendario a «Patsy».



Rollos de hockey 4: Culos de hockey

Culo de hockey, n.

1. glúteos mayores, menores y medios absolutamente alucinantes, resultado de horas de duro entrenamiento y agotadores ejercicios en el hielo. *Se usan para destruir enemigos y favorecer el apareamiento.







Capítulo especial 14-5: La liada de invierno









Concepto y desarrollo⁹

En enero de 2013, durante mi último año de universidad, empecé un guion sobre un jugador de hockey para una clase de escritura. Dos meses después, dibujé a Eric Bittle por primera vez.

¡Cargando! fue un accidente más que otra cosa. Se suponía que el cómic iba a tener cuatro o cinco capítulos cortos, con el personajillo que había creado mientras investigaba y escribía el guion serio. El cómic y sus personajes surgieron de hojas sueltas de papel de impresión, libretas de papel lineado y en documentos de bloc de notas guardados como «hockey_uni_samwell1.txt». Los primeros bocetos digitales tenían una resolución baja, 72 dpi, porque no pensaba que los fuera a compartir, y mucho menos imprimirlos como libro.

La mayor parte de estos bocetos conceptuales son más bien chistes garabateados y viñetas dibujadas en los márgenes de mis trabajos de clase. No sabía que *¡Cargando!* se iba a convertir en un cómic hasta que me puse a dibujar el primer capítulo en junio.

⁹ Solo se han incluido las imágenes con pie de página, ya que son necesarias para comprender el contexto de la traducción.



La idea de los vídeos, bocetos de mi guion de hockey. Escritura y edición del guion del primer comic.

Eric Bittle

En los primeros bocetos, Eric Bittle medía como 1,75, pero ya tenía los ojos grandes y las pupilas un poco ovaladas. Cada vez que lo dibujaba, se volvía más y más pequeño (y sus ojos más y más grandes) hasta que se convirtió en el pastelero sureño de ojos enormes que todavía me cuesta dibujar de manera consistente.



Pagando un café en Annie's. Verano de 2013.



Hacer pasteles, y de manera obsesiva, se fue convirtiendo en un rasgo importante de la personalidad de Bitty.

Si el cómic no hubiera empezado el primer año de Bitty, habría empezado con su primera fiesta universitaria en la Haus. Además, el chiste de Bitty dándolo todo bailando Beyoncé en una fraternidad existía ya antes de que Bitty tuviera un segundo nombre.

Los muchachos

Cuando la idea de Bitty empezó a asentarse, necesitó un equipo. Jack fue el primero, y sabía que tenía que ser diferente de Bitty en todo lo posible. Así que, en vez de rubio, Jack tenía el pelo negro; en vez de ser cálido y del sur, Jack era frío y canadiense; y en vez de dulce, Jack era estricto. ¡Dato curioso! Jack iba a ser directamente un robot de hockey. En serio, literalmente. (¿?) La idea me duró una semana antes de darme cuenta de que era una idea estúpida.



Jack ha sido amable y simpático desde su concepción como personaje.

Sinceramente, se me ha olvidado una buena parte de lo que supuso crear estos personajes, pero sabía que tenía que poblar la historia con los típicos tíos deportistas. Así que cogí rasgos de los deportistas, colegas y tíos de mi propio ambiente universitario. En mi último año en Yale

fui consejera de los de primer año y Ransom y Holster tienen mucho de la actitud juvenil, rara y bromista de mis alumnos de primero.

Mierder es un personaje que nació del mismo guion, pero no se convirtió en Mierder hasta que le puse bigote y melena *flow*. Es difícil describir a Mierder sin hablar de «Malkov», el personaje en el que se basaba: un porrero inteligente y tolerante. A Lardo no la planifiqué a la vez que a Mierder, pero sabía que quería que fueran amigos, que Lardo sería una más de los colegas en pequeñito, y que tendría un apodo horrible. Mientras que las voces de algunos de los chicos son muy genéricas, las del típico colega, la de Lardo ha sido bastante específica en mi cabeza desde el principio.

Las ranas

Hacia la mitad del primer año de Bitty, me di cuenta de repente de que el equipo de hockey de Samwell iba a necesitar jugadores nuevos para la siguiente temporada. Así que me metí en Facebook. La mayoría de los personajes del cómic están basados en amigos de la uni (con muchos cambios) y las ranas no fueron la excepción. Por ejemplo, Chowder, Nursey y Dex son de San Francisco, Nueva York y Portland porque mis amigos son oriundos de allí.

Un dato curioso rapidillo sobre Chowder, porque obviamente es mi favorito: ponerle aparato dental fue totalmente un accidente y ha pasado a definirle como personaje. Escuché a mi compañera de cuarto hablar de los aparatos y, de repente, Chowder lleva aparato y tiene inocencia y entusiasmo juveniles.

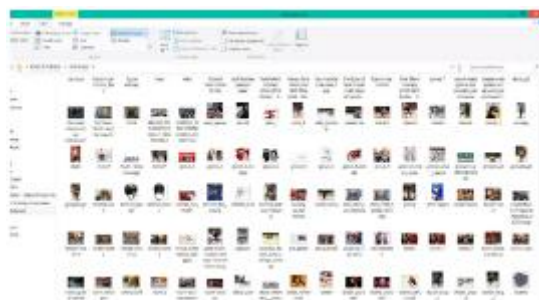


Al principio, Nursey no tenía pelo y a Dex no le puse las orejas enormes y los ojos color ámbar hasta justo antes del capítulo 17. Además, Dex era 1000% menos gruñón en mis bocetos.

Atrezo

Dibujar cómics supone crear un mundo y hacerlo tan real como sea posible. Dibujar *¡Cargando!* supuso acumular un montón de referencias y diseñar sudaderas, uniformes, chaquetas de equipo e incluso diferentes tipos de palo de hockey. Por ejemplo, estuve mirando muchas chaquetas de Reebok para que los chicos pudieran tener ropa para el autobús cuando viajaran para jugar (Jack lleva esa chaqueta en el calentamiento en el capítulo 10).

Crear el atrezo para este mundo de hockey universitario también supuso inventar diseños simplificados. Me costaba muchísimo reproducir los planos y las piezas de un casco de hockey de verdad, así que en vez de eso diseñé uno más simple (¡y que espero sea convincente!).



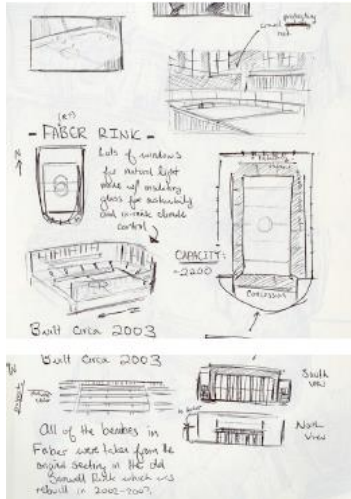
La carpeta de referencias de mi ordenador tiene de todo, desde guantes a sudaderas o la postura de los patinadores cuando hablan con los árbitros de línea.

Escenarios

Al igual que con el atrezo, quería que los lugares donde ocurre *¡Cargando!* fueran de lo más específico. Los chicos no iban a jugar en «la pista», sino en el estadio Faber

Memorial; no iban a hacer fiestas en las residencias, sino que organizarían un *kegster* en la *Haus*.

Faber tenía que ser especialmente significativo, porque iba a ser el escenario del drama físico de la historia. Los buenos escenarios tienen buena luz, así que Faber tiene cinco



ventanales enormes para conseguir luz natural y dramática.

La idea de que los jugadores vivieran juntos en una casa la inspiró el equipo de hockey de mi universidad, mientras que la «Haus» de la Shakespeare Society de Wellesley me dio la idea de dejar el nombre en alemán.

Bocetos de la arquitectura de Faber hechos en el autobús, septiembre de 2013. Los banquillos de madera de Faber son como los de Ingalls Rink, en New Haven, Connecticut.

La residencia del primer año de Bitty no estaba en la Haus, sino en el campus de Samwell. La diseñé a partir de mi residencia de primero de universidad: armario de madera y cama individual pegada a la pared incluidos.

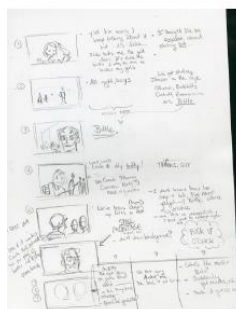
Proceso

Después de dibujar como tres docenas de cómics, descubrí el proceso para hacer *¡Cargando!*

Miniaturas/guiones. Planificar la composición de los paneles a la vez que decido el ritmo general y el tono de la escena.

Borradores. Esbozar los personajes y los escenarios y después añadir los detalles.

Entintado. Limpiar las líneas para colorear.



Coloreado. Fuentes, paletas de color, pintar y añadir texturas.

Añadir los diálogos y exportar.

Me gusta tener una tablita de progreso que me ayude a visualizar el trabajo que he hecho y lo que tengo que hacer.

Tabla de progreso de «Renacuajos» y bocetos para planificar cuatro o cinco cómics. Las imágenes de abajo son miniaturas de «Compañeros de línea» y «El príncipe del hockey».

Notas sobre el capítulo 14-5

¡La liada de invierno! ¡Ahora sabemos qué pasó en la liada de invierno! ¡Cierto!
¡Fue la primera cita de Bitty y fue una gran decepción! Y eso, amigos míos, es la experiencia universitaria en pocas palabras.

¿Qué es una «liada»? En la uni teníamos un montón de bailes llamados así. La idea de una liada es que tus compañeros de residencia o tus amigos te buscan pareja en secreto, y muchas veces incluye adivinar quién es tu pareja en un encuentro incómodo antes del baile. Tus amigos pueden juntarte con alguien que te guste o «liártela parda». Ransom y Holster usaron su red de contactos de atletas de Samwell para encontrarle a Bitty a alguien con quien sabían que se lo «pasaría bien».

¡Ugg! ¡Se lo ha pasado fatal! ^_(\`ツ)_/



Espera, ¿cuándo les ha dicho Bitty a Ransom y a Holster que le gustan los chicos? Pensaba que solo se lo había dicho a Mierder. Probablemente al día siguiente. Dibujé un cómic cortito sobre el tema, pero no está en este libro.

¿Con quién fue Jack al baile? Su pareja era Camilla Collins, capitana del equipo de tenis. Juega muy bien al tenis y tiene las cejas enormes.

¿Dónde estaba sentado Bitty? En la puerta de Samwell Commons, el enorme comedor donde desayuna el equipo después de los entrenamientos matutinos (capítulo 2).

¿Por qué es Jack tan borde? Vale, si eres el capitán de un equipo y ves a uno de tus compañeros corriendo el riesgo de coger un constipado y pasárselo a otros del equipo y arruinar tu única oportunidad de redimirte en el mundo del hockey, entonces le ofreces agresivamente tu chaqueta y lo acompañas hasta su casa.

Notas sobre el capítulo 20 – Playoffs III

Me pasé como dos semanas planificando cinco segundos de hockey desde diferentes puntos de vista para el capítulo 20 – Playoffs III. La jugada es como la explica Jack en el cómic: le iba a pasar el puck a Bitty al sacar, y mientras Bitty llevaba el puck hacia la portería, lo volvería a pasar hacia atrás, justo delante de la portería. No tengo ni idea de si este tipo de jugada funciona en la vida real, pero en los cómics funciona.

El capítulo 20 es solo la segunda escena de hockey de verdad que vemos en el cómic, y es lo que más miedo le da a Bitty. Mi objetivo cuando hice que Bitty rompiera la cuarta pared y empezara un monólogo era ralentizar el momento antes del impacto y poner al lector en los patines de Bitty mientras sufría el golpe.

El vlog de Bitty

Otra decisión accidental que tomé en el primer capítulo y que se ha convertido en algo integral para cómo se enmarca el cómic es el video blog que tiene Bitty, y que probablemente se llama *¡Cargando!*

La mayoría de los capítulos empiezan con Bitty situando la historia en su vlog. Tengo que saber en qué momento del año tiene lugar el vlog, cuándo se está grabando el vídeo en relación con el resto del capítulo y, desde luego, qué estará haciendo el conejo de peluche de Bitty en el fondo, Mr. Conejo. Es curioso; al igual que los blogs fueron un recurso de marco accidental, Mr. Conejo fue una bromilla accidental que se convirtió en parte de la continuidad.

Pregúntale al equipo

¿Quién es vuestro portero?

¿Cómo es?

Hey, Johnson.
Describe.

No sé, tío, diría que existo,
pero solo como una entidad
necesaria que es totalmente irrelevante
para la narrativa. Todo equipo
necesita un portero, ¿no? Sí, en fin, tío.
Estoy como rebotando de caracterización
potencial, pero sería totalmente a
costa de diluir la representación
de los personajes principales, tío,
vosotros. Y aunque los personajes
secundarios flipados entretienen
momentáneamente, somos fáciles de
olvidar, somos de cartón, más
bidimensionales que los píxeles de los
que estamos hechos. Pero sí, soy, en fin,
alumno de último año que se gradúa
este año y probable/totalmente va a ser
sustituido por un personaje recién salido
del horno en el futuro.

A parte de eso, mis hobbies son
ponerme en forma, ver deporte
y romper la cuarta pared.



Voy a dejarlo
en raro.



5. Los problemas específicos del cómic

Al combinar aspectos textuales y visuales, la traducción de un cómic presenta una serie de complicaciones específicas que lo hacen diferente a otras formas de traducción. En este apartado se tratarán, precisamente, las particularidades de este medio y los elementos que lo convierten en un género específico a la hora de traspassarlo a otra lengua.

Según Celotti (2008: 38), existen cuatro niveles de mensaje textual en los cómics: los bocadillos, las leyendas (que aparecen en recuadros similares a los bocadillos denominados cartelas, que tienen carácter narrativo y establecen tiempo y lugar), los títulos de las obras y el paratexto lingüístico. De ahí se derivan las dos dificultades específicas de los cómics al hablar de traducción que señala Rabadán (1991: 155): las limitaciones físicas derivadas del espacio para el texto impuesto por la imagen y los bocadillos y las limitaciones técnicas y lingüísticas relacionadas con el uso de onomatopeyas y paratexto.

Normalmente, la traducción del cómic se realiza en formato texto y es la editorial quien se encarga de introducir la información en los bocadillos y tomar decisiones respecto al formato y las cuestiones técnicas (Zanettin 2008: 21). Sin embargo, en el caso que nos ocupa la traductora se ha encargado ella misma de todos los elementos técnicos relacionados con el dibujo o el tipo de letra, utilizando para ello el programa Adobe Photoshop. Así,



Viñeta 21.3. Ejemplo de bocadillo y delta invertido.

aunque en este caso no se contara con las restricciones que pudiera imponer una editorial para ahorrar costes, sí existían las limitaciones propias por falta de formación profesional en este ámbito.

En las próximas líneas se analizan y consideran las características específicas del cómic que han supuesto una dificultad al trabajar con *Check, Please!*, obra objeto de estudio. No se incluyen, pues, otros elementos habituales de los cómics como pudieran ser los símbolos o las metáforas visuales, entre otros.

5.1 Las limitaciones físicas: los bocadillos

En el cómic la mayor parte del texto se localiza en los bocadillos, que contienen los diálogos y los pensamientos, y en las cartelas, que se utilizan para situar la escena. En los bocadillos (también llamados globos) encontramos una línea que los delimita y el contenido textual. Los bocadillos indican con un rabo o delta invertido el hablante al que pertenecen y además han ido evolucionando con el tiempo hasta poder expresar, con su forma, sentimientos o formas de habla o, incluso, hasta presentar contenido icónico (para representar sueño o expresiones malsonantes) (Gasca 1988: 422).



Viñeta 18.5. Ejemplo de bocadillo con aperturas. Original.

Otro recurso del que hace uso es lo que se denomina bocadillo cero (Celotti 2008: 39), es decir, texto que aparece sin bocadillo como parte de la imagen. Aunque es un recurso recurrente cabe destacar el capítulo 6, donde todo el texto aparece como bocadillo cero (6.2). La autora utiliza esta opción, así como un cambio de fuente e incluso de estilo de dibujo y de narración, para señalar que se trata de un recuerdo y que se ha producido un cambio de punto de vista respecto al resto de la obra.

A la hora de traducir hay que tener muy en cuenta el espacio del que se dispone dentro de los bocadillos (Valero Garcés 2000: 3), ya que estos están pensados y dibujados para el texto concreto en lengua origen y se adaptan al tamaño que tiene ese texto (Carrasco Navarro 2013a). En muchos casos nos hemos encontrado con que el texto en español era más largo que el original, por lo que ha habido que realizar modificaciones. En su mayoría, ha sido posible solucionar el problema con una ligera reducción del tamaño de la fuente, opción sugerida por autores como Carrasco Navarro (2013b), pero en ocasiones no ha sido posible; esto ha repercutido en el producto final, que se ha visto sometido a modificaciones o supresiones parciales de texto.

En la siguiente tabla se incluyen los casos en los que se ha tenido que modificar la traducción inicial por cuestiones de espacio.

Ukazu utiliza sobre todo el bocadillo convencional, con forma elíptica o redonda y el delta invertido (viñeta 21.3, página anterior), aunque en algunos casos aprovecha otras formas para añadir información (viñetas 18.4, 18.5 y 18.9, donde el bocadillo tiene unas aperturas para señalar que el diálogo se origina en la televisión).



Viñeta 6.2. Ejemplo de bocadillo cero. Original.

Tabla 1: Reducciones debidas a limitaciones de espacio

Viñeta	Original	Traducción inicial	Texto final en bocadillo
1.2	I'm in my freshman dorm at Samwell!	¡Estoy en mi residencia de primero en la universidad de Samwell!	¡Estoy en mi resi de primero en la universidad de Samwell!
3.3	slide	hacéis rodar	rodáis
3.3	to the bench	hacia el banquillo	hacia el banco
3.5	Coach, seriously. How did this guy get recruited?	Entrenador, en serio, ¿cómo reclutasteis a este chico para el equipo?	Entrenador, en serio, ¿cómo ha entrado en el equipo?
9.2	I'm doing my video blog, mother.	Estoy haciendo un video para mi blog, mamá.	Estoy haciendo un vídeo, mamá.

Así, en la viñeta 1.2 se ha reducido la palabra «residencia» por motivos de espacio, pero, además, recurriendo a una estrategia de compensación, se ha considerado que el uso de la palabra acortada es acorde con el uso del lenguaje juvenil coloquial que abunda en la obra en general. Se podría haber suprimido la

palabra «universidad», que no aparece en el original, pero se consideró importante dar algo de contexto para el lector español, que no está tan familiarizado con el sistema universitario estadounidense como el lector tipo del texto origen.

En el resto de ejemplos podemos observar recursos como la simplificación de paráfrasis verbales (3.3 «hacéis rodar»), la sustitución de términos por sinónimos funcionales (3.3 «el banco»), la reformulación oracional manteniendo el sentido (3.5) y la eliminación de palabras que se pueden sobreentender (9.2).

Por otro lado, el texto puede también sobresalir del bocadillo para expresar un grito o una exclamación, estrategia utilizada ampliamente por la autora de esta obra. Aunque este texto forma parte casi del dibujo, sigue estando más sujeto al bocadillo, por lo que no se consideran insertos (15.5).



Viñeta 1.2 Ejemplo de reducción. Traducción.

Por último en lo que a bocadillos se refiere, en la viñeta 22.4 encontramos el caso contrario a los problemas de espacio anteriores: un bocadillo que no resulta necesario en la traducción. En el bocadillo aparece únicamente la palabra «I...», indicando titubeo a la hora de empezar a hablar. En inglés es obligatorio el uso de los pronombres personales



Viñeta 22.4. Traducción y original de bocadillo innecesario en español.

sujeto en casos en los que el español tiende a la omisión, por lo que no

resultaría natural mantener la traducción como «Yo...». En otro caso, ese pronombre se hubiera podido omitir, pero la existencia del bocadillo obliga a la introducción de texto. La solución escogida en este caso ha sido la de utilizar una palabra relacionada con el discurso que inicia el personaje titubeante en la siguiente viñeta, «quería», lo que podría ser perfectamente un inicio de frase en español.



Viñeta 15.5. Texto que sobresale del bocadillo. Original y traducción.

5.2 El paratexto

Se considera paratexto el contenido lingüístico que aparece fuera de los bocadillos, ya sean onomatopeyas o mensajes en carteles publicitarios, pancartas de protesta o recortes de periódicos (Sanz 2016: 16). A la hora de traducir estos elementos externos a los bocadillos, contamos con diversas estrategias, que Celotti (2008: 39) describe de la siguiente manera:

- Traducción: se realiza si el paratexto tiene una función similar a la del texto de los bocadillos, con contenido relevante para la trama, para el lector o para los personajes.
- Traducción con nota a pie de página: si el mensaje es relevante para la historia, pero es imposible (o demasiado costoso) separar el texto del dibujo para modificarlo.
- Adaptación cultural: si se ha seguido una estrategia domesticadora en general, se tiende a adaptar estos elementos también. Por ejemplo, nombres de restaurantes si se ha adaptado la localización.
- No traducción: si el mensaje no es especialmente relevante para la historia o si tiene una función más visual que textual (como en el caso de grafiti).

- Eliminación: se elimina el paratexto si no cumple una función narrativa y mantenerlo pudiera suponer una incoherencia traductológica.

La traducción o sustitución de estos elementos ha sido siempre un proceso costoso, porque suele conllevar redibujar o modificar la viñeta, lo que supone una compleja labor técnica. Por eso, tradicionalmente ha sido común mantener el paratexto del original en la traducción (Valero Gracés 2008: 239), aunque en este caso hemos decidido intentar trabajar con estrategias diferentes. Estas estrategias se exponen en este apartado, que incluye el tratamiento de las onomatopeyas, los insertos y el uso meditado de las fuentes.

5.2.1 *Las onomatopeyas*

Una onomatopeya es, según el *Diccionario de la Real Academia Española* (2001), una «palabra cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designa» o, en una definición más clara a la hora de hablar del cómic, «la transcripción fonética de gritos, ruidos, gruñidos y otros sonidos que queremos transmitir al oral» (Naro 2008: 99). Estas palabras tienen unas características que condicionan especialmente su traducción, a saber: pueden aparecer dentro o fuera del bocadillo¹⁰, no tienen por qué ser fijas y convencionales (pueden ser invención del propio autor) y no tienen por qué ser comunes entre idiomas (Valero Garcés 2008: 237-238). Además, debido a su forma y tamaño, suelen ser lo primero que identifica el lector del dibujo, por lo que su importancia puede ser fundamental (Gasca 2008: 8).

A la hora de traducir o no una onomatopeya, entran en juego diversos factores que el traductor deberá tener en cuenta: el tipo de onomatopeya: según la clasificación de Gasca (2008: 9), pueden ser sonidos de producción humana, sonidos de producción animal, sonidos producidos por la naturaleza, sonidos producidos por la interacción de un ser vivo y un objeto o sonidos producidos por un objeto; la forma de la onomatopeya (color, tamaño, posición), el tipo de lector o de publicación, la experiencia del traductor y la tradición que existe de mantener las onomatopeyas del inglés (Valero Garcés 2008: 241). Además, las dificultades técnicas y el coste adicional de modificar las imágenes para sustituir las onomatopeyas suponen que se tienda a mantener las originales, lo que ha llevado a la introducción de formas extranjeras en nuestro idioma, especialmente del inglés, que incluso se utilizan en comics de origen nacional (ibíd.: 239).

La obra de Ukazu no destaca por el uso de onomatopeyas. Estas son fundamentalmente sonidos humanos que aparecen, sobre todo, dentro de los bocadillos, aunque existe algún caso de onomatopeya que representa un sonido producido por la

¹⁰ Si bien cuando aparecen dentro del bocadillo las onomatopeyas no se consideran paratexto, se incluyen igualmente en este apartado del estudio por motivos de cohesión.

interacción de un ser humano con un objeto y que se encuentra introducida en la parte icónica del mensaje, aunque sobre fondo monocolor, lo que ha facilitado su sustitución. La mayoría son de carácter convencional, no inventivo, y tienen traducción o equivalente prefijado en español.

Según Valero Garcés (2008: 243), las estrategias más comunes son la sustitución por una onomatopeya española, la adaptación ortográfica y la no traducción, lo que coincide con el trabajo realizado aquí, como podemos ver en la siguiente tabla, que incluye todas las onomatopeyas de la obra y su traducción¹¹:

Tabla 2: La traducción de las onomatopeyas¹²

Viñeta	Tipo de onomatopeya	Original	Traducción	Tipo de onomatopeya utilizada en la traducción
7.3	Sonido de producción animal/humana	Durrrrrr	Grrrrrr	Onomatopeya española
7.6	Sonido de producción humana	[HIGH_FREQUENCY_SOUND]	[SONIDO_DE_ALTA_FRECUENCIA]	Nueva creación española
8.5	Sonido de producción humana	Sniff	Snif	Onomatopeya española adaptada del inglés
9.3	Sonido de producción humana	Sighs	Ains	Onomatopeya española
9.4	Sonido de producción humana	Ugh	Puaj	Onomatopeya española
11.4	Sonido producido por interacción de un ser vivo	Slam!	¡Pam!	Onomatopeya española

¹¹ Para la traducción se ha utilizado también el artículo «¡Tatatachán: 95 onomatopeyas!» de Fundéu (2011) y el *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, de Luis Gasca y Román Gubern (2008).

¹² Para evitar repeticiones, las onomatopeyas que aparecen varias veces se incluyen únicamente una vez en la tabla.

	con un objeto			
13.1	Sonido de producción humana	Oops	Ups	Onomatopeya española adaptada del inglés
14.7	Sonido de producción humana	Haha	Ja, ja	Onomatopeya española
14-5.4	Sonido de producción humana	huaauuuugh	huaauuuugh	Onomatopeya inglesa
20.10	Sonido producido por un objeto	Brrr	Brrr	Onomatopeya inglesa
23.8	Sonido de producción humana	Gasp	Ay	Onomatopeya española
Rdh 1.5	Sonido de producción humana	BLARGH	BLARGH	Onomatopeya inglesa
Rdh 4.4	Sonido de producción humana	spit	stup	Onomatopeya española



Viñeta 7.6. Onomatopeya especial. Original y traducción.

El caso de la viñeta 7.6 merece mención especial, pues es una descripción del tipo de sonido que aparece insertada en el dibujo, casi como bocadillo cero. Se ha tratado como onomatopeya y no como bocadillo cero, que se consideraría un inserto, ya que consiste en una descripción de un sonido más que de un pensamiento o diálogo.

En el caso de las onomatopeyas que aparecen en las viñetas 14-5.4 y 1.5 de «Rollo de hockey» (véanse en la página siguiente), las dos representan un sonido de «vomitar». No hemos conseguido localizar una onomatopeya

estandarizada para ese sonido en español y las propias viñetas resultan muy visuales y claras, por lo que se ha decidido mantener las onomatopeyas del original.

Por otro lado, el color y la forma de la onomatopeya que aparece en la viñeta 20.10 han hecho imposible que se sustituyera con el nivel actual de



Viñetas 14-5.4 y Rdh 1.5. Uso de onomatopeyas de vómito. Originales.

conocimiento técnico sobre el uso de Photoshop de la traductora, por lo que se ha mantenido la onomatopeya inglesa, aunque hubiera sido preferible el uso de la onomatopeya española «piii» para designar el sonido del silbato de un árbitro.

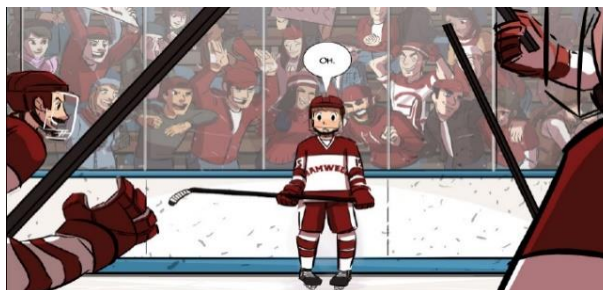


Viñeta 20.10. Onomatopeya de silbato. Original.

5.2.2 Los insertos

En los cómics aparecen a menudo carteles o letreros, cuya función puede ser situar la escena o dar información extra al lector (Gasca 1988: 572).

Al igual que con las onomatopeyas, *Check, Please!* no destaca especialmente por el uso de elementos textuales introducidos en el dibujo. Principalmente, aparece el nombre de la universidad en carteles o ropa (8.11). Sin embargo, sí que hay ejemplos de revistas, carteles o símbolos que podrían requerir traducción.



Viñeta 8.11. Original. Se puede apreciar el nombre de la universidad en la equipación deportiva.

En la tabla siguiente podemos ver todos los insertos del cómic y la estrategia que se ha seguido para traducirlos.

Tabla 3: Insertos que aparecen en el cómic

Viñeta	Tipo de inserto	Estrategia
1.1	Nombre de la universidad	No traducción
2.8	Pensamiento	Traducción
6.4	Título de artículo de revista	Traducción
6.4	Subtítulo de artículo de revista	No traducción
6.5	Cartel	Traducción
11.1	Marcador	No traducción
19.4	Números	Traducción
22.2	Etiquetas en cajas	Traducción
23.7	Texto en pizarra	Traducción
Rdh 2.5	Título de guion	Traducción
Rdh 4.4 y 4.5	Título de vídeo	Traducción
Rdh 4.4 y 4.5	Cartel	Traducción
14-5.2	Exclamación (bocadillo cero)	Traducción

A la hora de traducir, se ha realizado una evaluación caso a caso de los elementos paratextuales para determinar si su valor era más visual que textual y su relevancia para la narración. Por ejemplo, en los casos en los que aparecía únicamente el nombre de la universidad, no se ha modificado el dibujo de ninguna manera, ya que se ha decidido mantener el nombre como en el original. Las estrategias utilizadas han sido dos: la traducción y la no traducción. En ningún caso se ha omitido texto o se ha utilizado una nota al pie. Para decidir qué estrategia utilizar en cada caso, se ha evaluado la función del texto en la narración y las dificultades técnicas que supondría su modificación.

Así, en la viñeta 6.4 se ha decidido traducir el paratexto que aparecía en la revista, ya que añade información sobre el texto de la narración. No ha sido posible traducir el subtítulo, por lo que podría crearse una incoherencia traductológica, pero el tamaño del texto sin traducir dificulta su lectura tanto en el original como en la traducción, por lo que ese problema desaparece. Otros ejemplos en los que se ha considerado necesaria la traducción, sin que eso supusiera un problema técnico insalvable, han sido las viñetas 22.2 del cómic principal y 2.5 de Rdh, así como en la viñeta dos



6.4. Sustitución de paratexto. Original y traducción.



Viñeta 19.4. Viñeta proporcionada por la autora.

un cómic de carácter lúdico enfocado a un público joven, se consideró que la lectura debía ser ágil y que una nota al pie entorpecería dicha lectura. Para acabar, se ha mantenido el original en la viñeta 11.1, pues el contenido no resultaba relevante y mantener una imagen limpia al sustituir el texto habría sido excesivamente complicado.

del capítulo extra «La liada de invierno», 14-5.2 (que constituye bocado cero). Cabe destacar el caso de las viñetas 4.4 y 4.5 de Rdh, en las que se ha modificado la imagen añadiendo un cuadro para poder insertar la traducción, así como la viñeta 19.4, que Ukazu tuvo la amabilidad de proporcionarnos sin texto, al no disponer la traductora de las herramientas técnica necesarias para sustituirlo. En el caso de las viñetas 4.4 y 4.5, se optó por esa modificación del dibujo en lugar de utilizar una nota pensando en el tipo de publicación y el lector tipo: al ser



Viñeta 11.1. Ejemplo de inserto no traducido.

5.3 Las fuentes



Viñeta 22.2. Ejemplo de insertos escritos «a mano». Original y traducción.

Se conoce como tipografía «el conjunto de rasgos que caracterizan la escritura en un contexto determinado» (Carrasco Navarro 2013b), como el tamaño, la fuente o el espacio entre letras. A la hora de traducir, habrá que tener en cuenta que el texto en el cómic tiene también una cualidad visual derivada de su forma. Los autores pueden jugar con las fuentes, los tamaños, las mayúsculas o los colores para expresar ideas o emociones (Zanettin 2008: 13), ya que el texto literario pasa a integrarse orgánicamente en la parte icónica (Gasca 1988: 480).

A lo largo de la obra, Ukazu utiliza especialmente las mayúsculas, el tamaño de la fuente y la combinación de cursiva y negrita para enfatizar. Aunque el español cuenta con otros recursos para el énfasis, de los que hablaremos más adelante en



Viñeta 14.2. Ejemplo de uso de mayúsculas en la traducción. Original y traducción.

un apartado específico para ello, se ha decidido mantener estos recursos del original debido a la importancia del aspecto visual en este género.

En lo que respecta al tipo de fuente, se ha intentado imitar la fuente del original y se han buscado fuentes que fueran similares a la escritura a mano para los elementos de texto que se habían «dibujado» (véase la viñeta 22.2). A mitad del cómic se produce un cambio de fuente que no se ha reflejado en la traducción, pues se ha preferido mantener la consistencia, aunque esto ha supuesto alguna dificultad añadida, puesto que la nueva fuente no diferencia entre mayúsculas y minúsculas, por lo que en el original desaparece el uso de la mayúscula como recurso de énfasis visual. En la traducción, se han seguido utilizando mayúsculas en algunos casos para resultar consistente (14.2).

El capítulo 6 es, de nuevo, un caso especial, ya que utiliza un tipo de fuente diferente para marcar un cambio en la narración y en la voz de esta, cambio que se ha mantenido en la traducción.

6. Los problemas traductológicos generales

Como ya hemos explicado con anterioridad, además de los problemas específicos derivados del medio mixto en el que se inserta el cómic, este género presenta problemas traductológicos propios de cualquier texto literario: la temática, el tipo de lenguaje utilizado, la cultura a la que pertenece la obra original, el formato, el estilo del autor, etc. En este apartado trataremos las dificultades de ese tipo que se han dado en el proceso de traducción de *Check, Please!*, a saber: las palabras inventadas, el humor, los culturemas, el uso de dialectos, los nombres propios y la oralidad fingida.

Cabe señalar que, aunque se presente la información en dos bloques temáticos separados, no es posible separar el aspecto más lingüístico del técnico. Por lo tanto, a lo largo de este apartado se hará referencia también, en ocasiones, a los problemas comentados en el apartado anterior.

6.1 Las palabras inventadas

Los neologismos son «unidades léxicas nuevas o unidades léxicas existentes que han adquirido un nuevo significado»¹³ (Newmark 1988: 140). Dentro de esos dos grupos, Newmark distingue entre palabras y colocaciones ya existentes con significado nuevo; y creación de palabras, palabras derivadas, abreviaciones, colocaciones, epónimos oracionales, transferencias, acrónimos, pseudoneologismos, e internacionalismos, esto dentro del grupo de las palabras nuevas (ibíd.: 150). Newmark defiende que las palabras

¹³ Traducción propia.



Viñeta 4.4. Ejemplo de palabra inventada.
Traducción.

inventadas deben recrearse y traducirse por palabras inventadas propias que sigan el modelo de creación del original, ya sea derivación, composición u otra estrategia (ibíd.: 143).

La autora de *Check, Please!* utiliza la creación de palabras con un objetivo humorístico o para contribuir a la ambientación (por ejemplo, para tradiciones propias del equipo de hockey del protagonista). Por otro lado, utiliza multitud de palabras ya existentes con un significado poco convencional más relacionado con el dialecto social, aunque no inventadas por ella (por ejemplo, «sick» con un significado positivo, en la viñeta 17.7), por lo que no se tratarán en este apartado.

En la siguiente tabla se incluyen los neologismos que aparecen en este volumen.

Tabla 4: Los neologismos

Viñeta	Original	Traducción	Tipo de neologismo
4.2	frog/tadpole	rana/renacuajo	Palabra ya existente con significado nuevo
4.4	‘Swawesome	Qué sway	Creación de palabra
4.4	Haze-a-palooza	ebrinovatadas	Derivación
17.7	Taddy	renacuajos	Abreviación
23.4	Dibs	dibs	Palabra ya existente con significado nuevo

«Frog» (4.2) es el nombre que se les da en la universidad inventada de Samwell a los estudiantes de primer año. Puesto que se habla también de «tadpoles» para los aspirantes a entrar, se ha decidido traducir como «rana», pues resulta igual de extraño para el lector de la traducción que «frog» para el del original. Además, mantiene posibles connotaciones como la relación con el color verde, que en ambos idiomas se puede utilizar para referirse a un novato.

«Swawesone» (4.4) es una expresión de significado positivo que utilizan los alumnos de la universidad inventada de Samwell. Es el resultado de decir muy rápido «so awesome» («super guay»), pero además tiene la particularidad de que remite al nombre de la universidad de Samwell, por la repetición de los sonidos «s» y «w». Se ha traducido siguiendo un proceso similar, pero se ha introducido la «w», de manera que se remite a la universidad sin cambiar la pronunciación.

«Haze-a-palooza» (4.4) sigue un proceso similar: combina las palabras «hazing» (novatadas que se suelen hacer en las fraternidades universitarias) y el sufijo «a-palooza» (palabra que el *Urban Dictionary* define como «fiesta loca; estar de fiesta con mucha gente como si no hubiera mañana»¹⁴). Por ello, se ha decidido combinar las palabras «novatadas» con una alusión al alcohol (al que se hace referencia también en la viñeta donde aparece la palabra) (4.4).

«Taddy» (17.7) se forma abreviando la palabra «tadpole» y mantiene su significado, aunque añadiendo un matiz afectivo. No se ha reproducido la abreviación porque el vocablo español arrojaría términos incomprensibles («rena*») o con otros significados («cuajos*»). La opción de utilizar un diminutivo español («renacuajitos»), por otro lado, haría la frase demasiado larga para el bocadillo.

«Dibs» (23.4) es una palabra a la que la autora confiere un nuevo significado y que los mismos personajes explican en el capítulo en el que aparece (23): el derecho a una habitación concreta en la casa del equipo. Aunque este significado se corresponde con la definición que aporta el *Diccionario Merriam Webster*, etiquetada como jerga («derecho»¹⁵), aquí se introduce como una tradición concreta del equipo y se enfatiza que ese derecho lo tiene que otorgar un actual habitante de la casa. Como se trata de un término también novedoso para el protagonista y que, además, se explica y no supone una dificultad para el lector español, se ha introducido como neologismo en nuestra traducción.

6.2 Los culturemas

Newmark (1988: 94) define la cultura como «la forma de vida y sus manifestaciones peculiares a una comunidad que usa una lengua particular como su forma de expresión»¹⁶. Remarca, por otra parte, que es importante tener en cuenta que pueden existir culturas diferentes que comparten una misma lengua, e introduce el concepto de «foco cultural»: cuando una comunidad discursiva centra su atención en un tema concreto, lo que lleva a la existencia de una brecha en ese tema entre esa lengua y posibles lenguas meta y supone un problema de traducción. Vermeer y Nord popularizan el término culturema en Estudios de Traducción, que se refiere a esos elementos característicos de una cultura que encontramos en un texto (en Hurtado Albir 2001: 611). Esta será la denominación que utilizaremos en este trabajo. Molina (2006: 79) los define de manera más concreta como «elementos verbales o paraverbales que poseen una carga cultural específica y que, al entrar en contacto con otra cultura a través

¹⁴ Traducción propia.

¹⁵ Traducción propia.

¹⁶ Traducción propia.

de la traducción, pueden provocar un problema de índole cultural». Según la misma autora, no son elementos estáticos, sino dinámicos, que funcionan dentro de un contexto.

A la hora de traducir estos elementos, Hurtado Albir (2001: 614-615) presenta una serie de factores que habrá que tener en consideración:

- La relación entre las dos culturas, la visión que la cultura receptora tiene de la cultura del texto origen y la posible inequivalencia cultural entre ellas.
- El género textual y sus convenciones en cada idioma.
- La función del culturema en el original.
- Las características del receptor del texto traducido, que no tienen por qué ser iguales a las del receptor del texto original.
- La finalidad de la traducción.

Entre las estrategias que un traductor puede seguir, Herve y Higgins (1992: 48) distinguen entre las que tienen un carácter exotizante (que utilizan rasgos de la cultura de partida sin adaptaciones), los préstamos culturales (que se usan cuando se pueden encontrar los conceptos de la lengua de partida en la de llegada), las traducciones comunicativas (cuando existe un equivalente comunicativo claramente reconocible), los calcos (que utilizan unidades de la lengua de partida, pero respetan la sintaxis y el léxico de la de llegada) y la traslación cultural (cuando se realiza una adaptación a la cultura de llegada). Dentro de esas estrategias, que pueden resultar un poco amplias, encontramos multitud de técnicas que se pueden aplicar en función de los parámetros mencionados más arriba. Molina (2006: 101-103) desarrolla una extensa lista de posibles técnicas de traducción en estos casos: traducción literal (traducir palabra por palabra una expresión que no existe en la lengua término), descripción (utilizar la descripción de la forma o la función de un elemento), generalización (traducir un elemento por otro más general que lo incluye), préstamo (introducir una expresión de una lengua tal cual), adaptación (reemplazar un elemento cultural por uno de otra lengua), equivalentes acuñados (usar una traducción acuñada de un término, cuando esta existe) y ampliación (añadir información al término), entre otras. Además, Newmark (1988: 103) añade posibles estrategias como la explicación mediante glosas intratextuales o extratextuales o la eliminación del culturema.

A continuación presentamos una tabla con todos los culturemas que aparecen en la obra, junto con la estrategia de traducción utilizada.

Tabla 5: Los culturemas

Viñeta	Original	Traducción	Técnica de traducción
1.2	freshman dorm	resi de primero	Traducción
1.4	pecan pie	pastel de nueces de pecán	Descripción
1.4	Yankees	nortños	Descripción
5.4	7th grade	en el insti	Generalización
5.5	Michelle Kwan	Michelle Kwan	Préstamo puro
5.5	Lucille Bell	Lucille Bell	Préstamo puro
5.5	Beyoncé	Beyoncé	Préstamo puro
7.8	kegster	kegster	Préstamo puro
7.9	Puck Bunny	pivón de su club de fans	Descripción
9.4	Tim Tebow	David Beckham	Adaptación
9.4	Jonas Brothers	Jonas Brothers	Préstamo puro
9.5	5'7''	1,68	Adaptación
13.1	U.S. News & World	U.S. News & World	Préstamo puro
13.2	Ellen Degeneres	Ellen Degeneris	Préstamo puro
15.1	sophomore	los de segundo	Descripción
15.7	MJ	Michael Jordan	Amplificación
17.3	preppy school	escuela privada de pijos	Descripción
19.1	senior	los de último año	Descripción
18.3	hatty	tripleste	Equivalente acuñado
18.4	ECAC	ECAC	Préstamo puro
18.4	A	qué pasada	Adaptación
18.5	Frozen Four	semifinal Frozen Four	Amplificación
18.6	NCAA	NCAA	Préstamo puro
18.7	Lindsay Lohan	Lindsay Lohan	Préstamo puro
13.2	Winter Screw	liada de invierno	Traducción (propia)
Rdh 2.4	milk bag	bolsa de leche	Traducción literal
Rdh 3.1	chirp	chirpear	Préstamo naturalizado
Rdh 4.3	Sidney Crosby	Sidney Crosby	Préstamo puro

El texto estudiado se encuentra situado en la cultura norteamericana, principalmente estadounidense, pero con ciertos elementos canadienses debido a los personajes que aparecen y a la temática deportiva (hockey sobre hielo). Las decisiones de traducción en

relación con los culturemas se han tomado teniendo en consideración que el lector tipo es una persona joven, con contacto con la cultura estadounidense a través de internet y la televisión, y de que la función del texto es principalmente lúdica. Sin embargo, también se ha tenido en cuenta que el cómic está muy integrado en su cultura y que las imágenes ayudan a menudo a comprender los conceptos. Por otro lado, aunque el hockey sobre hielo goza de más popularidad en los Estados Unidos que en España (Costello 2014), no es un deporte tan conocido como para que cualquier lector estadounidense esté familiarizado con su léxico: el lector tipo del original no siempre contará con información específica o contextual para elementos pertenecientes a ese ámbito, pero podrá entender el cómic sin ningún problema y aprender además algo sobre este deporte.

A la hora de traducir se han tenido en cuenta todos estos factores y se ha evaluado cada culturema de manera individual. Sin embargo, se ha intentado mantener la ambientación, siempre y cuando no existieran equivalentes acuñados o esto no dificultara el objetivo principal del cómic, que es entretener, para lo cual es imprescindible que se pueda comprender. Así, nos hemos decantado por un procedimiento de préstamo en los casos en los que el significado de un culturema que no existe en español no era imprescindible para comprender el texto («NCAA», viñeta 18.6) o cuando la imagen ayudaba a reconocer el concepto («kegster» aparece en la



Viñetas 7.8 y 7.9, en las que se puede ver el concepto de «kegster». Traducción.

viñeta 7.8 y la imagen de la 7.9 ayuda a comprender y reconocer el concepto). Las descripciones se han realizado con términos que se repetían con cierta frecuencia y que no tienen traducción acuñada, pero aluden a conceptos que sí existen

en España (por ejemplo, las denominaciones utilizadas para los alumnos de determinados años de universidad, como «sophomore» en la viñeta 15.1).

Se dan tres términos cuya traducción merece mención especial, ya que se trata de conceptos explicados en el propio cómic, lo que condiciona su traducción. Por un lado, «Winter screw» (13.2) se refiere a un tipo de baile específico en el que los compañeros eligen a la pareja de los participantes, como explica la propia autora en el contenido extra al final del volumen, ya que no se trata de un evento que se organice en

todas las universidades. Por un lado, eso permitía inventar un término en español, pero por otro, la explicación de la autora obligaba a que fuera algo no totalmente transparente o neutralizado, como «baile de invierno». Además, la palabra «screw» es polisémica en este caso: se refiere tanto al significado sexual que puede tener como a la posibilidad de que tus compañeros te elijan una pareja que no te guste y te «jodan» o te «la lén» («screw you over»). Por eso, se ha realizado una traducción propia del término que mantuviera esos significados y que no fuera totalmente transparente («liada de invierno»).

«Milk bag» (Rdh 2.4) y «chirp» (Rdh 3.1) son dos vocablos explicados en el propio cómic. «Milk bag» se refiere a la costumbre canadiense de almacenar la leche en bolsas. Como los propios personajes se extrañan por esta costumbre y la explican, no tendría sentido eliminar o adaptar el término. «Chirp» se refiere en este contexto a los insultos (a veces muy imaginativos) que utilizan los jugadores de hockey para enfadar a los contrincantes. Se trata de una expresión típica del hockey que se utiliza con cierta frecuencia en la obra y se explica en un capítulo dedicado especialmente para ello. Así, no consideramos adecuado traducir el término por una expresión utilizada en español y preferimos introducirla en la traducción como préstamo naturalizado.

También supone un elemento cultural el hecho de que se relacione a la gente del sur de los Estados Unidos con una mentalidad más cerrada, como podemos ver en el intercambio entre dos personajes en la viñeta 2.4. Aunque este prejuicio no tiene



Viñeta 2.4. Ejemplo de estereotipo que supone culturema. Original y traducción.

por qué estar tan extendido en España, sí que es verdad que el público joven que leería el cómic podrá estar familiarizado con la idea debido a las novelas y series estadounidenses que se publican y emiten en nuestro país, por lo que se ha mantenido la conversación sin adaptarla.

Por último, los nombres propios de personas famosas se han tratado aquí como culturemas, ya que se utilizan como referencias culturales más que como referentes a personas reales. Para la mayoría se ha utilizado una estrategia de calco puro, pues se trata de personalidades lo suficientemente famosas en España como los Jonas Brothers (9.4), Ellen Degeneres (13.2) o Lindsay Lohan (18.7), con algunas excepciones. En el

caso de M.J. (15.7), se ha ampliado el término desarrollando las iniciales (Michael Jordan), pues en español se utilizan menos las siglas que en inglés, por lo que el lector del texto meta no tendría por qué estar familiarizado con ellas. Tim Tebow (9.4), jugador de fútbol americano y de béisbol menos conocido en nuestra cultura, se ha sustituido por David Beckham, realizando una adaptación. Esta técnica se corresponde con lo que Franco Aixelá (2000: 89) clasifica como neutralización limitada al hablar de la traducción de nombres propios, donde se utiliza un referente nuevo más conocido



Viñeta 9.4. Ejemplo de sustitución de culturema por un culturema diferente que funciona en ambas culturas. Original y traducción.

pero que siga siendo exótico. Este caso funciona para mantener la ambientación, puesto que Beckham jugó en la liga de fútbol estadounidense y es conocido mundialmente. Por otro lado, los nombres de

Lucille Bell (5.5), Michelle Kwan (5.5) y Sidney Crosby (Rdh 4.3) se han mantenido, aunque no sean comúnmente conocidos en España, ya que se los menciona en relación con su área de trabajo (escritura de guiones de televisión, patinaje artístico y hockey sobre hielo), por lo que la búsqueda de un referente español se hace más compleja. Además, la mención de sus empleos ayuda a situar al lector.

6.2.1 Las unidades fraseológicas

Las unidades fraseológicas son unidades léxicas complejas (Alcaraz 2004) que se caracterizan por su fijación, lexicalización e idiomatización (Castillo Carballo 1998: 70-72). Aparecen en todas las lenguas y su uso en la oralidad fingida sirve para dotar el texto de naturalidad y, a veces, de coloquialidad, por lo que su traducción puede resultar compleja, especialmente debido a la dificultad de localizar equivalentes (totales y parciales) en los diccionarios y glosarios (Molina Plaza 2004: 429). Las unidades fraseológicas se pueden considerar también culturemas, ya que forman una parte integral de la cultura, por lo que algunas se incluyen dentro de esta categoría, aunque por separado del resto.

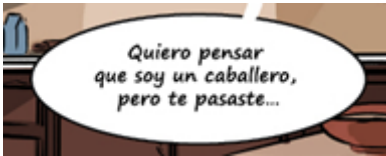
Según Molina Plaza (2004: 430), a la hora de traducirlas, el traductor podrá encontrar unidades que sean plenamente equivalentes en ambas lenguas o unidades sin equivalente. Sin embargo, lo más común es que existan equivalencias parciales, es decir, que ambas lenguas cuenten con expresiones de significado similar pero que difieran en la base metafórica o en la frecuencia de uso, o que una unidad en una lengua

se exprese con una única palabra en otra. En caso de que exista una equivalencia plena, se podrá usar la unidad equivalente. Si no hubiera una equivalencia, el traductor se vería en la necesidad de evaluar la carga pragmática, semántica y discursiva de la unidad para encontrar una opción adecuada. También se ha utilizado tradicionalmente la opción de calcar la expresión de la lengua origen (ibíd.: 430).

En la siguiente tabla podemos ver ejemplos de unidades fraseológicas que aparecen en esta obra.

Tabla 6: Ejemplos de fraseología

Viñeta	Original	Traducción
6.1	Once upon a time	Érase una vez
8.1	works harder than God	se esfuerza más que Dios
14.2	running around in circles like hens with their heads cut off	corriendo por ahí como pollos sin cabeza
15.2	You've crossed a line	te pasaste
16.1	he's had it out for me	la hubiera tomado conmigo
16.9	getting cold feet	te estarás cagando
17.5	Last but not least	Último, pero no menos importante
19.6	knocked the wind out of	cortó la respiración de un golpe
19.7	Got your back	Cuenta conmigo



Viñeta 15.2. Ejemplo de fraseología. Traducción.

En general se ha recurrido al equivalente existente en español (6.1, 14.2, 15.2 o 17.5) o se ha traducido de manera literal, ya que el referente es conocido y el lector tipo no tendría problemas para entenderlo, aunque no exista la expresión como tal en lengua meta (8.1, 19.6). En algunas ocasiones, se ha encontrado una opción con significado similar, aunque el referente semántico no coincidiera (16.9).

El caso de la viñeta 19.7 merece especial atención, ya que se trata de una frase que podría tener varias traducciones y que se utiliza en diferentes contextos a lo largo de la obra. En este caso su sentido es más literal («te cubro las espaldas»), pero más adelante



Viñeta 19.7. Original y traducción.

(21.8) se emplea con un sentido más amplio. A lo largo de la obra, la frase se convierte en un lema no escrito del equipo que protagoniza el cómic, por lo que se ha optado por una solución que se pudiera utilizar en el mayor número posible de contextos.

6.3 Los nombres propios

La definición de nombre propio es un tema complejo que se ha abarcado desde diferentes puntos de vista a lo largo de la historia. Para este estudio, utilizaremos la definición de Franco Aixelá (2000: 65) para este tipo de nombre: «toda aquella palabra o expresión que en su estado no marcado sirva para designar y diferenciar habitualmente a un ente concreto de otros de su especie». Su traducción, desde un punto de vista teórico, no resulta más fácil que su definición. Tradicionalmente se ha tratado a los nombres propios como intraducibles o se ha considerado que simplemente se pueden repetir o, como mucho, transcribir ortográficamente, ya que carecen de carga semántica y se usan solo para designar una entidad única. Estas perspectivas se centran a menudo únicamente en los nombres propios de manera descontextualizada o puramente lingüística, mientras que autores como el ya mencionado Moya o Franco Aixelá defienden la necesidad de analizar factores condicionantes a la hora de traducir nombres propios, como el factor histórico (en diferentes épocas existen convenciones diferentes), el contexto textual o el tipo de nombre propio (ibíd.: 65-72) o el tipo de texto, el encargo y el tipo de lector (Moya 1993: 246).

Así, consideramos los nombres propios como elementos traducibles de un texto con los que podemos trabajar siguiendo diferentes técnicas. Franco Aixelá (2000: 84) distingue entre dos polos estratégicos, el de conservación del nombre propio y el de sustitución. Cada uno de estos polos tiene unas estrategias específicas que van desde la repetición del nombre propio a la creación autónoma, es decir, añadir un nombre propio que no existía en el original, pasando por otras estrategias como la traducción lingüística (que mantiene el referente y su significado), la adaptación o la naturalización (que convierte un elemento de la cultura de origen en un elemento de la cultura de llegada).

A la hora de evaluar las características del nombre propio, Newmark (1988: 214-216) distingue entre tres tipos: nombres de personas, nombres de objetos (como marcas) o términos geográficos. Sin embargo, Franco Aixelá (1996: 96-98) realiza una clasificación más concreta de cara a la traducción. Para empezar, divide los nombres propios siguiendo un criterio de semantización en convencionales o expresivos, según su significado o connotaciones fuera de un contexto concreto. Después, establece un criterio basado en el historial lingüístico, con lo que diferencia entre nombres propios novedosos y nombres propios con traducción prefijada. Otro concepto que hay que tener

en cuenta, especialmente en los nombres propios expresivos, es el de transparencia: el nombre propio podrá ser transparente u opaco, en función de si su significado es claramente comprensible para el lector del texto original o no (ibíd.: 161).

Por último, en concreto al hablar de los nombres propios que designan personas, debemos señalar que tradicionalmente en España se ha tendido a la adaptación de los nombres propios de personajes ilustres y de personajes literarios. Sin embargo, hoy en día ya no se suelen adaptar, e incluso se está empezando a utilizar el original en nombres que antiguamente se traducían (por ejemplo, José Stalin es ahora en muchos casos Josef Stalin o incluso Iósif) (Moya 1993: 235).

En la siguiente tabla se incluyen todos los nombres propios que aparecen a lo largo del texto original objeto de este estudio, con sus características, su traducción y la estrategia utilizada según Franco Aixelá. En los nombres de los personajes principales no se incluye una viñeta de referencia, ya que aparecen a lo largo de toda la obra y en las notas finales.

Tabla 7: Los nombres propios

Viñeta	Original	Tipo de nombre propio	Traducción	Estrategia
-	Eric Richard “Dicky” “Bitty” Bittle	Nombre de persona, convencional, novedoso	Eric Richard “Dicky” “Bitty” Bittle	Repetición
-	Jack Zimmermann	Nombre de persona, convencional, novedoso	Jack Zimmermann	Repetición
-	Adam “Holster” Birkholtz	Nombre de persona, convencional, novedoso	Adam “Holster” Birkholtz	Repetición
-	J. Johnson	Nombre de persona, convencional, novedoso	J. Johnson	Repetición
-	Justin “Ransom” “Ransypoo” Oluransi	Nombre de persona, convencional, novedoso (Ransypoo: expresivo)	Justin “Ransom” “Ransillo” Oluransi	Repetición + traducción lingüística
-	Larissa “Lardo” Duan	Nombre de persona, convencional, novedoso	Larissa “Lardo” Duan	Repetición
-	B. “Shitty” “Shits” Knight	Nombre de persona, expresivo (transparente), novedoso	B. “Mierder” “Mierds” Knight	Repetición + traducción lingüística

Bitty's Vlog	Señor Bunny	Nombre de objeto, expresivo (transparente), novedoso	Mr. Conejo	Repetición
Prólogo	Samwell University	Término geográfico, convencional, novedoso	Universidad de Samwell	Repetición + traducción lingüística
3.6	Coach Hall	Nombre de persona, convencional, novedoso	Entrenador Hall	Repetición + traducción lingüística
3.6	Coach Murray	Nombre de persona, convencional, novedoso	Entrenador Murray	Repetición + traducción lingüística
5.3	Bad Bob	Nombre de persona, convencional, novedoso	Bad Bob	Repetición
6.2	Dartmouth	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Dartmouth	Repetición
8.2	Katya	Nombre de persona, convencional, novedoso	Katya	Repetición
9.1	Madison	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Madison	Repetición
9.1	Atlanta	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Atlanta	Repetición
9.1	Boston	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Boston	Repetición
9.2	Jen	Nombre de persona, convencional, novedoso	Jen	Repetición
11.1	Wicks	Nombre de persona, convencional, novedoso	Wicks	Repetición
12.5	Suzanne Bittle	Nombre de persona, convencional, novedoso	Suzanne Bittle	Repetición
13.1	Georgia	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Georgia	Repetición

13.2	Esther Shapiro	Nombre de persona, convencional, novedoso	Esther Shapiro	Repetición
15.2	Betsy	Nombre de persona, convencional, novedoso	Betsy	Repetición
16.2	Einhardt	Nombre de persona, convencional, novedoso	Einhardt	Repetición
16.7	Brenner	Nombre de persona, convencional, novedoso	Brenner	Repetición
17.2	Faber Memorial Rink	Término geográfico, convencional + expresivo, novedoso	Estadio Faber Memorial	Repetición + traducción lingüística
17.7	Nursey	Nombre de persona, convencional, novedoso	Nursey	Repetición
18.5	Ron	Nombre de persona, convencional, novedoso	Ron	Repetición
18.5	Jimmy	Nombre de persona, convencional, novedoso	Jimmy	Repetición
18.7	Michigan	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Michigan	Repetición
18.7	Minnesota	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Minnesota	Repetición
18.7	Massachussets	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Massachussets	Repetición
18.9	SportCentral	Nombre de objeto, expresivo, convencional	SportCentral	Repetición
21.3	John Carlisle Award	Nombre de objeto, expresivo, convencional	Premio John Carlisle	Repetición + traducción lingüística
22.3	Mr. Crappy	Nombre de persona, expresivo, novedoso	Mr. Popó	Traducción lingüística
22.4	Chicago	Término geográfico, convencional, traducción prefijada	Chicago	Repetición
23.3	Dave Cohen	Nombre de persona, convencional, novedoso	Dave Cohen	Repetición

23.3	Alex Berger	Nombre de persona, convencional, novedoso	Alex Berger	Repetición
23.3	Carter Marsh	Nombre de persona, convencional, novedoso	Carter Marsh	Repetición
Rollos de hockey 3.3	Nicholas “Nick”	Nombre de persona, convencional, novedoso	Nicholas “Nick”	Repetición
Rollos de hockey 3.3	Jean-Claude	Nombre de persona, convencional, novedoso	Jean-Claude	Repetición
Rollos de hockey 3.6	Nasher	Nombre de persona, convencional, novedoso	Nasher	Repetición
Rollos de hockey 3.6	Kobesy	Nombre de persona, convencional, novedoso	Kobesy	Repetición

Las estrategias utilizadas han sido de conservación: repetición y traducción lingüística, con el objetivo de mantener la ambientación del original en todo lo posible, lo que se ha visto facilitado por la naturaleza convencional y novedosa de la mayoría de los nombres propios. En el caso de los términos geográficos, los que aparecen no tienen traducción prefijada diferente a la repetición del original. Ninguno de los elementos es lo suficientemente relevante (más allá de contribuir a la ambientación de la obra) como para justificar el uso de glosas intra o extratextuales. Estas estrategias se corresponden con las conclusiones extraídas por Moya en este sentido (1993: 246), para quien la mejor equivalencia pasa por mantener los nombres propios como están (a no ser que sean topónimos con una forma hispanizada prefijada), aunque teniendo también en cuenta su carga semántica.

Merecen una mención especial los apodos de los personajes, ya que encontramos algunos con carácter expresivo. El caso más relevante es el de «Shitty», personaje cuyo nombre de pila no conocemos. Se trata de un nombre transparente para el lector del



Viñeta 22.3. El personaje se resiste a decir “Mierder”. Traducción.

original, que además se utiliza en algunos casos con un objetivo humorístico. Por ejemplo, en la viñeta 22.3, se muestra la reticencia de la madre del protagonista a utilizar el nombre, el cual suaviza con una palabra menos soez para decir «mierda»: «crap». Por ello, se ha decidido hacer una traducción del apodo, traduciendo lingüísticamente la raíz y formando otro usando una de las terminaciones que el propio cómic presenta como sufijos para formar apodos de jugador de hockey (Rdh, 3.4): Mierder (o Mr. Popó). Otros dos apodos expresivos, en mayor o menor grado, son Bitty y Ransypoo. Bitty remite

en el inglés original a algo pequeño, lo que hace referencia a la altura del protagonista. En español contamos con sufijos que nos permiten crear diminutivos, por lo que se podría haber añadido uno en este caso. Sin embargo, este apodo sigue las normas de formación de apodos de hockey que se dan en el propio cómic y aparece como ejemplo de estas, por lo que modificarlo habría supuesto un problema de coherencia con la historia. Además, los diminutivos con los que contamos en español utilizan a menudo la letra «i» (-ito, -ita, -illo, etc.), por lo que la terminación en el fonema /i/ seguiría manteniendo esa referencia en español. Ransypoo simplemente se utiliza con un carácter afectivo y algo rimbombante, por lo que se ha utilizado un diminutivo en español: Ransillo.

Por último, nos encontramos con el nombre del conejo de peluche del protagonista, que no aparece nombrado en el cómic (aunque se le puede ver en el fondo en muchos de los capítulos), pero sobre el cual la autora da información en el contenido extra del final: Señor Bunny. Para mantener la mezcla de idiomas sin perder el carácter expresivo y transparente del nombre, se ha traducido como Mr. Conejo.

6.4 El humor

La naturaleza de la obra que nos ocupa es primordialmente lúdica, por lo que la autora recurre a chistes y elementos cómicos tanto en el texto como en el dibujo. Para traducir el humor es necesario evaluar qué causa el efecto humorístico y si esa causa sigue existiendo una vez se traslada a otro idioma. A lo largo de la historia, la teoría del humor ha aceptado opiniones diferentes sobre qué provoca la risa, de entre las que Carroll (1999: 153-154) destaca la incongruencia o la combinación de elementos o de ideas que contrastan o son disparatadas, en relación con la sorpresa de lo inesperado o inusual de las ideas presentadas, de la ruptura de las normas establecidas o la presentación de un caso aislado como la norma.

Aun con esta teoría, es imposible afirmar que el sentido del humor es siempre el mismo en todas las culturas, ya que tiene carácter nacional y a menudo requiere una presuposición pragmática elevada por parte de los interlocutores (Campos Pardillos 1992: 104). Sin embargo, muchos de los elementos cómicos de esta obra se basan en situaciones que se podrían considerar universales o que, por lo menos, son compartidas entre los lectores



Viñeta 13.7. Algunos elementos humorísticos del cómic no dependen del idioma. Traducción.

del original y de la traducción (situaciones relacionadas con estudios, deportes, etc.). Sin embargo, además de ese tipo de humor casi universal, encontramos también algunos elementos humorísticos integrados profundamente en la cultura o en la lengua de partida.

El principal elemento cómico utilizado en nuestro texto es una muestra clara de uno de los motores del humor de los que habla Carroll: se basa en la sorpresa derivada



Viñetas 3.1-3.2. Ejemplo de humor que no depende del lenguaje. Original.

de la incongruencia o de la ruptura de las normas establecidas o las expectativas del lector. Esta situación se da con frecuencia a lo largo de la obra, a menudo partida en dos o más viñetas, por ejemplo, en las viñetas 3.1-3.2, 8.7-8.8 o 13.5-13.6.

Entre ellas también aparecen situaciones más relacionadas con la cultura, que, sin embargo suelen estar más cercanos a aspectos culturales compartidos entre la cultura origen y la cultura meta o, al menos, conocidos (1.7, 4.6); así el mal estado en el que suelen encontrarse las casas de fraternidades en las universidades estadounidenses o la higiene (o falta de ella) entre los deportistas jóvenes en los vestuarios. El uso de lo absurdo con intención humorística se da especialmente en la segunda parte del cómic, «Rollos de hockey con Ransom y Holster», donde se utiliza un lenguaje pseudoacadémico para explicar conceptos coloquiales y deportivos, a veces incluso con la «ayuda» de dos científicos (3.3 o 4.3 de Rdh).



Viñeta 5.6 Caras expresivas como recurso humorístico.

Por otro lado, al tratarse de un cómic y contar con una parte icónica de igual importancia que la textual, la autora puede recurrir a la imagen para provocar el humor, especialmente mediante las caras y los gestos de los personajes. Son ejemplos relevantes, entre otras, las viñetas 2.8 y 5.6.

Aunque estos dos casos mencionados (humor derivado de la sorpresa y el uso de la imagen) podrían potencialmente suponer un problema a la hora de trasladar el cómic de un idioma a otro, especialmente debido a la diferencia de significado de signos o a sentidos del humor diferentes, no se ha dado el caso. Sin embargo, sí que se ha tenido



Viñeta 2.2 de Rdh. Uso de adaptación en la traducción de un chiste. Original y traducción.

jugador), su intención y su relación con las normas del hockey de una manera comprensible (Rdh 2.2).

que realizar cierta adaptación cultural en uno de los chistes que hacen referencia específica al hockey sobre hielo y a sus normas, pues el potencial desconocimiento del lector meta impediría por completo su comprensión. Se ha intentado mantener el significado del chiste (que hace referencia al tamaño y al peso de un

6.4.1 Los juegos de palabras

Un problema puramente lingüístico con el que nos encontramos a la hora de traducir el humor es el uso de juegos de palabras, los cuales, citando a Rabadán (1991: 123), «cubren un amplísimo espacio cuyos únicos límites son los que imponen las posibilidades potenciales que ofrece el sistema». Según Rabadán, los juegos de palabras se pueden basar en los siguientes recursos lingüísticos (ibíd.: 127):

- Homonimia: una misma representación lingüística con varios significados, rasgo que los autores utilizan de manera motivada para crear ambigüedad. Esto supone un problema de traducción, ya que los sistemas léxicos son anisomórficos y la acumulación de significados en un significante concreto es aleatoria.
- Homofonía: palabras de significado diferente cuya realización fonética es equivalente, de nuevo de difícil reproducción entre idiomas.
- Paronimia: palabras con diferente significado, pero significantes similares o cercanos.
- Homografía: palabras de distinto significado y realización fonética que comparten significante.
- La «dislocación expresiva de la lengua» o la «desviación personal de las reglas formales del sistema».

Poder trasladar esos juegos de palabras dependerá siempre de los recursos con los que cuente la lengua meta (por ejemplo, la homografía es un fenómeno mucho más común en inglés que en español). También habrá que tener en cuenta la función del juego de palabras, ya que, si el objetivo es únicamente resultar divertido, podría compensarse con otro en otra parte de la oración con un significado relacionado (Newmark 1988: 211).

Los juegos de palabras que aparecen en este texto se corresponden con el primer fenómeno: nos encontramos con una palabra con varios significados. El ejemplo principal lo encontramos en el título de la propia obra. *Check, Please!* sería el nombre

del canal de video blog que tiene el protagonista y se aprovecha de la polisemia del vocablo inglés «check» para hacer una referencia muy clara a los placajes o cargas, legales en el hockey, a los que el protagonista tiene miedo (lo que constituye parte de la trama principal de la obra) y otra más opaca a frases típicas de los vídeos que aparecen en la plataforma YouTube («Check my video, please!» o «¡Mira mi vídeo, por favor!»).

And when you're done,
do me a huge meta favor and
say "Check, Please!" No one
might get the joke, but I will. :-)

*Juego de palabras en el Prólogo.
Original*

Debido a la estrecha relación entre título y contenido y especialmente al juego de palabras existente, hemos considerado adecuado buscar una traducción que combinara esos elementos. «Cargando» refleja por un lado el acto de cargar en el hockey sobre hielo y hace una referencia a cómo las páginas de internet y los vídeos se «cargan», con lo que se consigue mantener la relación clara con el hockey sobre hielo y una referencia menos transparente al mundo de la red.

Más adelante, en el prólogo, la autora hace un juego de palabras con un nuevo significado de «check», en concreto el de la cuenta de un restaurante. Para mantener la referencia al título, se ha traducido como «¡Cárguelo a mi cuenta!».

El otro juego de palabras recurrente de la obra es el nombre del personaje Shitty. A lo largo de todo el cómic, los personajes utilizan el vocablo como nombre propio carente de significado semántico, mientras que la autora recurre al significado semántico («asqueroso» o «mierdoso») para conseguir un efecto cómico, especialmente cuando diversos personajes muestran reticencia a pronunciar el nombre (2.4, 22.4 y 9.7), tal y como hemos analizado en más profundidad en el apartado sobre los nombres propios.



Viñeta 9.7. Ejemplo de reticencia para pronunciar un nombre. Traducción.

6.5 La oralidad fingida

Las diferencias entre la lengua oral y la lengua escrita (dos formas diferentes de codificar una lengua) derivan del canal que se utiliza para la comunicación y de la situación comunicativa (Cierlica 2015: 62). La oralidad fingida (oralidad construida, literaria o ficticia) son las diferentes formas en las que se manifiesta el discurso del canal oral en la lengua escrita (Brumme 2008a: 7). Así, la oralidad fingida se encuentra

a mitad camino entre lo oral y lo escrito, pues intenta reflejar las características de la lengua oral en un canal diferente que requiere una lengua literaria (Cadera 2012: 40), y tiene como objetivo crear en el lector o en el público la ilusión de la forma de expresarse real y natural en una lengua, en un texto que se va a leer o que se va a interpretar, a través de lo escrito por un agente, ya sea novelista, guionista, etc. (Brumme 2008a: 9). Se tratará entonces de un lenguaje con características tanto de la lengua hablada a la que intenta imitar como del medio escrito (Baños Piñero 2004: 3).

Según Cadera (2012: 38), un autor cuenta con diversas estrategias literarias para poder expresar que algo escrito intenta reflejar el lenguaje oral, como el uso del diálogo, el monólogo, el estilo directo o el estilo indirecto libre. Por otro lado, a la hora de escribir textos que reflejen el habla de manera natural, los autores se pueden encontrar con dificultades, como que algunos elementos no se puedan utilizar en la lengua escrita por las convenciones textuales o de género. El autor tendrá que elegir qué elementos plasmará por escrito, lo que dependerá de la cultura literaria en la que se engloba su trabajo. Esta intervención del autor es lo que define especialmente a la oralidad fingida (Brumme 2008a: 10), ya que se debe entender este fenómeno dentro del contexto de la obra en la que aparece y de la intención comunicativa del autor a la hora de seleccionar esos elementos (Cadera 2012: 39).

Como explica Jenny Brumme (2008b), aunque las características del lenguaje oral se puedan aplicar a muchas lenguas, cada idioma tendrá sus propias marcas de oralidad y sus propias normas textuales que dicten cómo se podrán reflejar esas marcas por escrito. Partiendo del estudio realizado por Brumme sobre la traducción de *Der Kontrabass* al castellano, catalán, euskera y francés (ibíd.: 21), podemos identificar una serie de elementos característicos de la oralidad fingida que aparecen en nuestro cómic y que suponen una dificultad a la hora de traducir. En el nivel pragmático-textual nos encontramos reformulaciones, correcciones o vacilaciones; interjecciones; uso reconocido y meditado de errores gramaticales y coletillas. En el semántico, giros coloquiales o vulgares; repetición léxica; comparaciones y metáforas; uso del vocativo y uso de variaciones lingüísticas (geográficas, sociales, etc.). En el nivel fónico se ve especialmente el reflejo por escrito de cuestiones fónicas, como acentos, aspiraciones o errores de pronunciación.

Además, en esas categorías encontramos formas de señalar el énfasis en una palabra o expresión, ya sea mediante repetición, marcas ortotipográficas (como cursiva) u otros métodos, y también suponen una característica las onomatopeyas que reflejan sonidos emitidos por humanos, de las cuales ya hemos hablado con anterioridad en este mismo estudio.

En el cómic, el diálogo tiene más peso que la narración o la descripción, que a menudo son innecesarias gracias a la presencia del dibujo. La autora ha cuidado siempre que el lenguaje fuera realista y se adaptara a los personajes, utilizando para ello los recursos arriba citados. Por otro lado, el cómic se trata de un objeto de estudio único dentro de los géneros donde destaca el uso de la oralidad fingida, como podrían ser la televisión o el cine, ya que se trata de un texto oral que se escribe para ser leído, no representado, por lo que el seguimiento de normas estilísticas y gramaticales resulta más relevante.

A la hora de traducir estos elementos, hemos tenido en cuenta principalmente que, en palabras de Cadera (2012: 47):

Lo importante [para la verisimilitud del lenguaje literario] es que el lector meta evoque la misma imagen que evoca el original para poder imaginar las peculiaridades de los personajes, de los lugares y de la cultura representados en el texto.

Cabe señalar que estos elementos a menudo se interrelacionan. Por ejemplo, el uso de expresiones malsonantes puede estar relacionado con el intento de reflejar un dialecto social concreto, y la reproducción por escrito de variaciones fónicas puede ser muestra de un dialecto geográfico. Puesto que la traducción de dialectos es un tema de gran complejidad y tiene especial relevancia en esta obra, se tratará más adelante de manera específica y se desarrollarán algunos elementos de la oralidad fingida en relación con estos.

6.5.1 El énfasis

El énfasis lingüístico es un aspecto muy complejo que se puede mostrar de diferentes formas según los idiomas, como la cursiva (extendida en las lenguas germánicas), el cambio de orden de la oración («Muy grande es esta casa»), repeticiones («Esta casa es muy muy grande») o el uso de intensificadores («Esta casa es extremadamente grande»), entre otras. En el cómic es común además encontrar el énfasis señalado con elementos más visuales, como negritas, mayúsculas o un tamaño de fuente mayor o diferente (21.1).



Viñeta 21.1. Ejemplo del uso de negrita y cursiva para mostrar énfasis. Traducción y original.

Aunque en español se puede usar la cursiva para enfatizar, como este tipo de letra tiene otros usos (función metalingüística, uso para palabras extranjeras, etc.) (Fundéu 2016), esto podría llevar a confusión. Además, las lenguas románicas cuentan

con otros recursos que podrían resultar más naturales para evitar la pérdida de información semántica o pragmática, como recursos prosódicos (por ejemplo, marcar pausas con dos puntos), sintácticos (invertir la oración o modificar el orden de las palabras, especialmente colocando el elemento al que se le quiere dar énfasis al principio) o léxico-semánticos (usando locuciones adverbiales o expresiones como «sin lugar a dudas», «sí que», etc.) (Brumme 2008b: 46).

Sin embargo, como hemos mencionado en apartados anteriores, el valor visual del texto es especialmente relevante en un cómic, por lo que se ha decidido mantener los recursos de énfasis del original, como mayúsculas, cursivas o negritas. Además, muchos de los recursos alternativos tendrían como resultado frases más largas que sería difícil introducir en los bocadillos.

6.5.2 Las vacilaciones, reformulaciones, correcciones o los anacolutos



Viñeta 12.3. Ejemplo de vacilación. Original y traducción

Las vacilaciones, reformulaciones, correcciones y anacolutos son menos frecuentes en la oralidad fingida que en el lenguaje hablado (Brumme 2008b: 27). La complejidad a la hora de traducir se encuentra sobre todo en la puntuación, pues esta característica

se debe representar por escrito en español usando los puntos suspensivos (...) (12.3), mientras que el original en inglés se utiliza sobre todo la raya (—) o los dos guiones (--). También, en inglés se puede iniciar el titubeo o la vacilación a partir de una sola consonante («R—right»), mientras que el español no lo permite. Por otro lado, la obligatoriedad del uso del pronombre sujeto en inglés supone que a menudo se vacile usando el pronombre «I», cuando en español ese pronombre se omitiría, como en el ejemplo de la viñeta 22.4 comentado al trabajar las limitaciones que suponen los bocadillos a la hora de traducir.



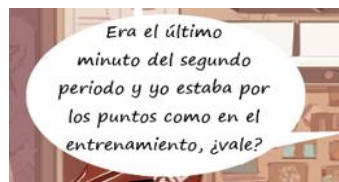
Viñeta 5.4. Ejemplo de vacilaciones. Original y traducción.

A la hora de traducir los ejemplos de vacilaciones que aparecen en el cómic (por ejemplo, viñetas 5.1, 5.4, 8.5, 16.4 o 19.2), la solución ha sido añadir una letra al titubeo para hacerlo aceptable en español, suprimir el pronombre sujeto e iniciar el titubeo con la siguiente palabra de la oración, así como sustituir las rayas o los guiones por puntos

suspensivos.

6.5.3 El uso de muletillas

Otro rasgo del habla oral que se refleja en la oralidad fingida y que merece mención es el uso de muletillas, que abundan en todas las lenguas (Santos Moya 2014). El *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* (2001) define la muletilla como «voz o frase que se repite mucho por hábito» y dichas muletillas pueden tener diversas funciones, como, por ejemplo, llamar el interés del receptor; ganar tiempo en el discurso para pensar; buscar la comprensión del receptor; dar énfasis; invitar a la reflexión; o concluir una idea (Fundéu 2011).



Viñeta 7.2. Ejemplo de uso de muletillas. Traducción.

Aunque las muletillas suelen indicar un registro coloquial, entre ellas se pueden encontrar también de diferentes niveles de habla. Por ejemplo, «¿lo captas?» indicará un registro más bajo que «¿lo entiendes?» (Santos Moya 2014).

El traductor se encuentra aquí con varias opciones, como la omisión o el uso de una muletilla común en la lengua meta. Nos hemos decantado por esta segunda opción, para lo cual hemos analizado la función de la muletilla en el discurso y las connotaciones que pueda tener, y se ha buscado un equivalente que pueda cumplir también esa función, teniendo siempre en cuenta la naturalidad.

En la siguiente tabla se presentan algunos ejemplos de muletillas que aparecen en el cómic, junto con su traducción.

Tabla 8: Ejemplos de muletillas utilizadas en el cómic

Viñeta	Original	Traducción
3.3	You know	¿Sabes?
7.2	right?	¿vale?
10.6	man	tío
16.9	I mean	Bueno
20.7	I mean	En fin
14-5.1	like	en plan

En todos los casos se ha sustituido la muletilla por un equivalente funcional español que dotara al lenguaje de naturalidad dentro del contexto.

6.5.4 Las interjecciones

Las interjecciones son «ciertas frases o ciertas unidades carentes de sentido que forman por sí solas un enunciado y expresan una emoción o una reacción de tipo afectivo» (Alcaraz 2004).

En una definición más amplia, según el valor semántico-pragmático de estas interjecciones y su valor comunicativo, se pueden clasificar según manifiesten los sentimientos del hablante, sirvan para producir algún efecto en el receptor, indiquen la toma de contacto comunicativo entre los interlocutores, funcionen como marcadores discursivos o imiten sonidos y movimientos (Matamala 2008: 82).

Las interjecciones son diferentes en cada lengua e incluso la misma interjección puede tener connotaciones diferentes en lenguas distintas, ya sea por significado o por frecuencia. Por ejemplo, resulta mucho más común escuchar un «oh» en inglés que en español, que tiende más hacia el «ah», aunque la primera interjección también exista, caso que se da con frecuencia en la presente obra de estudio. Además, es importante conocer las connotaciones y el uso pragmático de cada interjección, pues, como todos los elementos de la lengua oral, evolucionan, cambian y desaparecen; así es el caso de la exclamación «caracoles», de uso frecuente en los años 50 pero ya prácticamente en desuso (Sevilla Muñoz 2004). Además, el uso de determinadas interjecciones puede estar relacionado también con una variedad de la lengua determinada, como veremos más adelante.

En la siguiente tabla se pueden observar algunos ejemplos representativos de interjecciones traducidas.

Tabla 9: Ejemplos de interjecciones

Viñeta	Original	Traducción
1.3	Oh my goodness	Ay, Dios
1.7	Um	Eh
4.5	Oh God	Ay, Dios
4.7	Goddamn	Joder
7.4	Oh sweet Mary	Santa María
8.5	Deep-fried hell	Qué leches fritas
9.7	Oh	-
10.1	Hm?	¿Mmm?
10.3	Shit	Mierda
11.3	Hey	Hey
11.8	Oh	Oh
14.4	Wow	Hala

16.4	Goodness	Ay madre
16.8	Ooooh	Aaaaah
17.6	Goodness gracious	Gracia bendita
21.6	Holy hell	Dios
Rdh 3.3	Shoot	Ostras
Rdh 3.3	Holy eh	Santo eh
Rdh 4.6	Aw gosh	Ay, madre

A la hora de traducir todos estos elementos, se ha intentado conseguir la naturalidad en el texto traducido utilizando expresiones comunes españolas que tuvieran la misma función en el discurso que la interjección original y fueran similares en su uso. Así, se han trasladado expresiones comunes como «gosh» (Rdh 4.6) o «goodness» (16.4) por «ay madre», «oh God» (4.5) por «ay, Dios», «shit» (10.3) por su equivalente lingüístico y funcional «mierda», «oh sweet Mary» (7.4) por «Santa María» y «Hm?» (10.1) por «¿Mmm?». Un ejemplo más complejo sería el caso de «shoot» (Rdh 3.3), que es una expresión menos común para señalar sorpresa o disgusto y que surgió como eufemismo de «shit» («mierda»), por lo que se ha traducido por una expresión también menos utilizada y eufemística: «ostras».

De entre los ejemplos, se pueden destacar la viñeta 8.5 y en la viñeta 3.3 de Rdh, donde se aprecia un uso imaginativo de las exclamaciones. En la viñeta 8.5 se ha traducido con una expresión más común en español pero que utiliza un referente culinario, lo que se corresponde con la personalidad del personaje y que se ha compensado en otras ocasiones con traducciones que muestran un uso algo menos estándar (17.6). En la 3.3 de «Rollo de hockey» encontramos la combinación de «holy» (vocablo muy común en lengua inglesa a la hora de formar exclamaciones) con la interjección «eh», muy común entre la población angloparlante de Canadá. «Santo» constituye también un elemento natural en algunas expresiones españolas («santo cielo»), por lo que se ha podido traducir literalmente manteniendo sentido y referencias.

Para terminar, como hemos mencionado con anterioridad, el uso de «oh» es mucho más



Viñeta 8.5. Ejemplo del uso imaginativo de exclamaciones. Original y traducción.



Viñetas 1.3, 9.7, 11.8 y 16.8. Ejemplos de la traducción de la interjección «oh».

frecuente en inglés que en español. Por ello, en la traducción se ha optado por diferentes estrategias, que van desde la repetición a la omisión, pasando por la sustitución: a veces se ha traducido, dependiendo del contexto en el que apareciera, por «ay» (si se trataba de susto o de una exclamación en combinación con otras palabras como «Dios») o por «ah» (si se trataba de sorpresa o de comprensión) (viñetas 1.3, 9.7, 11.8 y 16.8)

6.6 Las variaciones lingüísticas

Catford (1965: 84) define una variedad lingüística como un «subconjunto de rasgos formales o sustanciales que se corresponden con una característica sociocultural particular»¹⁷. La forma de hablar de una persona reflejará así su procedencia, su formación y otras características como su edad o su sexo. Asimismo, estará condicionada por el contexto comunicativo. Mayoral (1990: 36) habla así de variedades según el



Viñeta 2.4. Ejemplo del uso de variedades lingüísticas. Original.

medio, la actitud, el origen geográfico, el individuo, el sexo, la edad, el tiempo, la posición socioeconómica, la profesión, el tema y el género textual. Estas variaciones causan diversas dificultades a la hora de traducir, ya que el traductor tendrá que identificar el estilo más adecuado para el discurso traducido, teniendo en cuenta además que muchos textos combinan estilos y variedades de la lengua diferentes (Nida 1972: 322). Al hablar de la traducción de *Check, Please!*, cabe destacar el uso de los dialectos sociales o geográficos, los cuales aparecen con frecuencia a lo largo de la obra, como en el ejemplo de la viñeta 2.4.

La tendencia en el mundo editorial español al enfrentarse a rasgos como los dialectos suele ser eliminar los elementos que pudieran dificultar la lectura, por lo que a menudo esos rasgos se neutralizan por completo (Tello Fons 2012: 158), aunque esto suponga una pérdida de significado.

6.6.1 El dialecto geográfico

Lázaro Carreter (2008) define un dialecto geográfico como una «modalidad adoptada por una lengua en un cierto territorio, dentro del cual está limitada por una serie de isoglosas». Estos dialectos se pueden representar por escrito mediante palabras específicas, estructuras, usos verbales diferentes a los de la lengua estándar o incluso

¹⁷ Traducción propia.

mediante reproducción de variaciones fonéticas por escrito para reflejar un acento asociado a ese dialecto.

Al encontrarnos con un texto que presenta marcas dialectales, el traductor cuenta con diversas estrategias que podría seguir. Briguglia (2009: 57-60) las divide entre realizar una traducción sin marcas (es decir, adaptada al estándar) y traducir con marcas. Si se traduce con marcas, se puede decidir entre usar un lenguaje convencional que siga la norma (traducir un dialecto por un registro no estándar, por ejemplo) o transgresor (se introducirían errores gramaticales, ortográficos o léxicos; por ejemplo, se puede intentar



Viñeta 10.1. Ejemplo del uso de marcas dialectales. Original.

reflejar gráficamente un acento). Con esta última opción, esta autora plantea de nuevo dos posibilidades: crear un habla artificial (un idiolecto propio para un personaje) o usar un dialecto natural. Todas estas opciones tienen diferentes consecuencias respecto a la recepción y comprensión del texto meta por parte del lector y ninguna de ellas parece ser perfecta ni adecuada para todos los contextos (Sáenz 2000).

La traducción del dialecto puede resultar más complicada también en el cómic, puesto que algunos de los recursos, como el uso de glosas explicativas metalingüísticas que expliquen que se trata de un dialecto o de una pronunciación no estándar (Cadera 2012: 46) no se pueden introducir fácilmente en los bocadillos.

Teniendo todo lo anterior en cuenta, el trabajo del traductor será determinar la función del dialecto en el texto y decidir la opción de traducción que mejor encaje (Newmark 1981: 195).

En esta obra, el mayor ejemplo de dialecto lo encontramos en el personaje principal, Eric Bittle, que es oriundo de un pueblecito del sur de los Estados Unidos. Esta característica es relevante para la trama y se puede apreciar en diversos elementos de su discurso, como el uso frecuente de «y'all», tanto como muletilla como con su función de pronombre, y el uso de exclamaciones de carácter más religioso («oh sweet Mary») o que se podrían considerar anticuadas o algo cursis («my dear»), que contrasta con el lenguaje utilizado por los demás personajes.

Una opción habría sido ignorar esas marcas dialectales, pero se consideró que dotaban de personalidad al protagonista y servían para establecer cierta diferencia entre él y los demás. Traducirlo por un dialecto español no era tampoco una opción viable, ya

que la obra se sitúa muy claramente en un contexto cultural estadounidense, por lo que habría supuesto una falta de coherencia.

Al final, nos hemos decantado por crear un idiolecto específico para el personaje que permitiera reconocer su discurso como diferente y mantuviera algunas de las



Viñeta 1.6. Ejemplo del uso de «muchachos». Traducción.

connotaciones que se asocian con el sur de los Estados Unidos. Así, las interjecciones que utiliza Eric se han mantenido con un carácter religioso, anticuado o algo rimbombante (13.7 «Santo cielo»; 14.4 «¿Por qué leches fritas...?»). No se ha podido reproducir el efecto de «y'all», pero se ha compensado con el uso frecuente del vocablo «muchachos» (1.7), que resulta mucho menos frecuente que su sinónimo «chicos», que sería una traducción más natural para «boys» (1.6). Con esto, el lector de la traducción es capaz de reconocer que el

discurso de este personaje es algo diferente al de los demás.

Otro ejemplo de marcas dialectales es el uso de la muletilla «eh» por parte de algunos personajes, lo que sirve al lector original para reconocerlos como canadienses. Puesto que en español el uso de esa muletilla es semejante, se ha mantenido en la traducción. Además, se puede identificar a los personajes como canadienses a través de otros elementos en el discurso y en las imágenes, por lo que no se produce pérdida de información.

6.6.2 El dialecto social

Todas las lenguas tienen maneras de reproducir y marcar una estratificación social. Sin embargo, esta estratificación difiere entre culturas y cada lengua utiliza marcas de dialecto social diferentes (Hurtado Albir 2001: 591), por lo que no siempre es fácil trasladarlas de una lengua a otra. Además, el registro de un texto depende de la situación en la que se encuentre el hablante, del tema del que hable y del canal que utilice (Marimón 2008: 160).

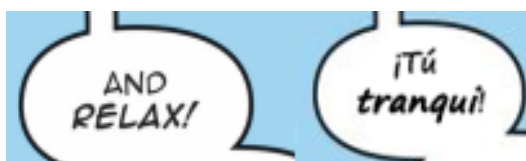
La obra trabajada utiliza de manera casi constante un lenguaje coloquial y juvenil, que se puede ver en elementos como el uso de incorrecciones gramaticales meditadas (9.6 «He don't»), reproducción gráfica de fenómenos fónicos como contracciones (2.5 «I dunno», 3.3 «outta», 5.3 «gonna»), elisiones de sonidos (9.2 «tryin'») o repetición de fonemas (16.6



Viñeta 5.3. Ejemplo de pérdida de marca dialectal. Original y traducción.

«naaaah»), la frecuencia del lenguaje malsonante (2.5 «fuck», 7.3 «fucker», Rdh 3.6 «bullshit») y el uso de vocabulario y expresiones coloquiales (2.5 «It's chill», 15.6 «kickass»).

Algunos de estos elementos suponen un problema de traducción por sí mismos. Además, al igual que con el dialecto geográfico, hay que tener en cuenta que, tradicionalmente, el mundo editorial español ha tendido a estandarizar los discursos y eliminar las marcas de oralidad, por lo que resultan mucho más llamativas y chocantes en español y no siempre se pueden reproducir.



Viñeta 14-5.1. Ejemplo de compensación. Original y traducción.

Las contracciones y elisiones de sonidos son difíciles de traspasar con naturalidad, ya que no se producen en el mismo tipo de palabras en todas las lenguas. Por ello, en algunas ocasiones se ha perdido esa marca, como en las viñetas 5.3 o 14.3,

pero se ha compensado utilizando recursos similares en español en otros vocablos (por ejemplo, 14-5.1). En algunos casos, ha sido posible utilizar una expresión coloquial española con el mismo sentido que la marca dialectal del original (por ejemplo, en la viñeta 17.8).



Viñeta 17.8. Uso de expresión coloquial española. Original y traducción.

Por otro lado, muchos autores recurren al uso de expresiones malsonantes para conseguir autenticidad (Rojo López 2000: 208), por lo que la traducción correcta y sin calcos de estas expresiones será imprescindible en aras de la

naturalidad (Suriá 2012). Debido a la censura social, tradicionalmente las palabras o expresiones malsonantes no podían aparecer en los cómics (que son un medio de difusión masiva con un amplio público infantil). Por ello, a menudo se han sustituido estas expresiones por símbolos como sapos, culebras o rayos, que permiten al lector identificar el discurso como palabrota o juramento (Gasca 1988: 528). Sin embargo, la presente obra no está sujeta a censura o convención editorial sobre expresiones malsonantes de ningún tipo.

Un caso particular del inglés es el uso abundante de «fuck» y sus derivados «fucking», «fucked», «fucker», etc. Esta palabra puede funcionar como modificador de verbos, sustantivos o adjetivos, como



Viñeta 11.7. Ejemplo de traducción de lenguaje malsonante. Original y traducción.

sustantivo, como verbo, como intensificador o como interjección; mientras que lo más

cercano que hay a un equivalente en español, «joder», tiene un uso más limitado (Rojo López 2000: 209-210). Por eso, se ha traducido en ocasiones como «puto» (5.3) o se ha convertido un «fucking» que funcionaba como adjetivo o intensificador en una interjección también malsonante (11.7 «joder», 14.6 «coño»).

Dentro del lenguaje malsonante encontramos también los insultos. En la siguiente tabla, se pueden ver ejemplos de la traducción de diversos insultos a lo largo del cómic.

Tabla 10: Ejemplos de insultos

Viñetas	Original	Traducción
2.4	bigoted dickfaced cockhole	mamón capullo e intolerante
5.3	bitchy	chungo
6.8	little shit	mierdecilla
7.3	fucking pussy midget fucker	jodido enano nenaza de mierda
7.3	fucker	joputa
16.7	dicks	capullos
16.7	motherfucker	hijo puta



Viñeta 16.7. Ejemplo de uso de insultos. Original y traducción.

Estos se han traducido prestando especial atención a la naturalidad (6.8), aunque el referente no fuera exactamente el mismo (2.4, 16.7). En las viñetas 5.3 y 7.3 se ha traducido teniendo en cuenta el significado del insulto en el

contexto.

Además, en la viñeta 7.3 se ha seguido también una estrategia de compensación, ya que, como hemos mencionado con anterioridad, en ocasiones no es posible mantener la reproducción gráfica de los fenómenos fonológicos del original (por ejemplo, en la viñeta 7.5 «'em» en lugar de «them»), por lo que se han buscado situaciones en las que fuera posible realizar esa reproducción.

Por último, el léxico y las expresiones coloquiales suponen un problema sobre todo de comprensión, pues el lenguaje evoluciona rápidamente y pueden quedarse fácilmente obsoletos. A continuación, se presenta una tabla con algunas palabras que pertenecen a este registro, ya sean vocablos novedosos o existentes en otros registros con un significado específico en este.

Tabla 11: Ejemplos de léxico coloquial

Viñeta	Original	Traducción
7.5	sick	increíble
13.2	hooked up	os enrollasteis
14.4	Yup	Sip
14.7	Idk	no sé
15.5	flow	flow
15.6	kickass	una pasada
17.8	mad hyper	va como una moto
Rdh 2.1	talk smack	soltar pullas
Rdh 3.3	booty	pompis

Se ha intentado encontrar el equilibrio, para poder reflejar un lenguaje natural juvenil en español sin introducir elementos excesivamente culturales que pudieran resultar extraños para el lector, que reconoce el contexto de la obra como los Estados Unidos (7.5, 13.2, 14.4, 15.6 y 17.8).

En la viñeta 15.5 se ha mantenido el término en inglés «flow», ya que es una palabra que se utiliza en español entre los jóvenes y, además, se explica en el propio cómic en el apartado de «Rollo de hockey». En la viñeta 3.3 de Rdh, para el término «booty» nos hemos

decidido por una palabra en español, «pompis», que resulta algo más anticuada, pero que tiene un efecto humorístico por esa misma razón y encaja bien en la situación, donde los personajes se están esforzando por usar un lenguaje algo rebuscado. En algunos casos, como en la viñeta 14.7, no ha sido posible reproducir el uso del lenguaje en español.

Por último, hay que señalar que el uso de extranjerismos o léxico coloquial que no forma parte de la lengua castellana estándar no se ha marcado tipográficamente con cursiva, como dicta la normativa de la Real Academia. Esto se debe al valor visual de las fuentes que hemos señalado con anterioridad, dadas las diferentes funciones que asumen la negrita y la cursiva. Además, dado su elevado número, señalarlos de este modo supondría una ruptura visual de esa naturalidad.



Viñeta 15.5. Ejemplo de palabra que no se traduce porque también se utiliza en español. Traducción.

6.7 Otros problemas de traducción

A lo largo del proceso de traducción de la obra han surgido otros problemas o cuestiones de menor entidad, pero que aun así merece la pena mencionar, a saber: la traducción del título de la obra elegida, el tratamiento de idiomas diferentes a la lengua origen que aparecen en ella y la traducción del vocabulario específico.

6.7.1 La traducción del título

La traducción de los títulos supone un problema específico, pues, debido a la relación que suele existir entre estos y el contenido, el modo en el que se traducen será fundamental en la forma en que el público entra en contacto con la obra (Sanz Jiménez 2016: 14). Además, la función del título de muchas obras de ficción suele ser resultar atractivo para atraer a posibles lectores, por lo que cambia a menudo entre países dependiendo de los deseos de la editorial (Celotti 2008: 38). Por otro lado, cada vez se dan más casos en los que se recurre a la transliteración en la traducción de títulos de cómic (*X-Men*, por ejemplo).

En este caso, como hemos visto en apartados anteriores, estamos ante un juego de palabras en el que se utilizan dos significados diferentes del vocablo «Check». A su vez, a lo largo de la obra se llega a utilizar incluso con un tercer sentido con intención humorística. La opción elegida es *¡Cargando!*¹⁸, manteniendo así un título corto, con exclamaciones, que se pudiera utilizar en los tres sentidos que aparecen en la obra (el de los placajes del hockey hielo, el uso en lenguaje de internet y el de la cuenta de un restaurante) y que pudiera seguir conservando la función operativa del original.

6.7.2 La traducción de idiomas diferentes a la lengua origen

En ocasiones a lo largo de la obra los personajes utilizan palabras o mantienen conversaciones completas en un idioma diferente al inglés, sin incluir ninguna nota ni explicación del significado de estas.

En la viñeta 4.2, por ejemplo, aparece la palabra alemana «Haus», que comparte origen con el vocablo de mismo significado en inglés, «house», por lo que el lector del original lo comprende sin dificultad. Del mismo modo, se trata de una palabra muy simple, que se introduce como el nombre de la casa donde viven los personajes, y que el lector español, aunque quizá no la reconozca como alemana, podrá comprender y reconocer como vocablo no inglés. De hecho, podría incluso crear un efecto humorístico nuevo, al recordar a la forma en la que se pronuncia la palabra inglesa «house» según el sistema fónico español.

¹⁸ Por cuestiones técnicas no ha sido posible modificar la portada para reflejar ese cambio de título.

En el capítulo 10, se produce una conversación completa en francés (10.2). Puesto que la obra se presenta desde el punto de vista del protagonista, que no



Viñeta 10.2 Texto en francés que no se traduce. Original.

comprende este idioma, la autora no ha proporcionado una traducción de ese texto. Del mismo modo, nos ha parecido más importante mantener ese punto de vista del protagonista que facilitar la comprensión de un diálogo que no tiene tanta relevancia para la historia y que, además, ya de por sí será más fácil de comprender para el lector español de la traducción debido a la mayor similitud entre el castellano y el francés que entre el inglés y el francés.

Por último, en los comentarios finales de la autora sobre cómo desarrolló la idea del vlog encontramos el nombre del conejo de peluche del protagonista: Señor Bunny. Como hemos comentado ya, se ha decidido hacer una inversión de los idiomas utilizados y se ha traducido como Mr. Conejo. Así, se mantiene la mezcla de idiomas y el lector meta recibe la misma información semántica que el lector del original.

6.7.3 La traducción del vocabulario específico

Además de los problemas propios de cada género literario, las obras de ficción pueden presentar una dificultad característica de los textos de especialidad: un lenguaje específico relacionado con el tema tratado en la obra. En este caso, nos encontramos con abundante vocabulario relacionado con el mundo del hockey sobre hielo, tanto con un objetivo ambientador y realista como con intención humorística. Dada su importancia, pues forman parte de la ambientación del cómic, se ha intentado mantener estos conceptos del mundo del hockey, siempre y cuando su uso no dificultara la comprensión o la intención humorística de la autora.

A continuación se incluye un glosario con los términos relacionados con este ámbito que aparecen en la obra, con su traducción, su contexto y algunos comentarios.

Tabla 12: Vocabulario de hockey sobre hielo

Inglés	Español	Contexto en la traducción	Otros comentarios
assist (n)	asistencia	«¡Tuve una asistencia, una asistencia, una asistencia!»	Punto que se obtiene al pasarle el puck al jugador que marca el gol.
bench (n)	banquillo	«Si me rodáis un	Se ha sustituido por

		poco hacia el banco estaré bien, entrenador».	banco por falta de espacio.
boards (n)	vallas	«Ponte contra las vallas, Bittle».	
center ice (n)	punto de saque central	«O ponte en posición fetal en medio de la pista».	Se ha producido una reducción del término por falta de espacio.
check (v) (n)	cargar placaje	«No estaba permitido cargar».	Referido a cualquier acción realizada en la pista para quitarle el puck al contrincante. Dependiendo del contexto, se ha podido usar cargar (para los golpes físicos) o <i>checking</i> para el conjunto de acciones.
chirp (v)	mofa	«Chirpear, v 1. Eliminar a la competencia con ocurrencias para disminuir la autoestima, establecer quién manda y poner a paquetes en su lugar». Básicamente, soltar pullas.	Debido a su relevancia y a la explicación del término en el propio cómic como parte de la cultura del hockey, se ha creado un término nuevo.
d-man (n) defenceman	defensa	«Y este defensa de Dartmouth viene hacia mí desde los puntos de saque».	
dot (n)	punto (de saque)	«Y este defensa de Dartmouth viene hacia mí desde los	

		puntos de saque».	
Draft (n)	Draft	«La cuestión es que ya no es el niño prodigio. Hace 3 años, Bad Bob tenía a este chico preparado para que lo eligieran el #1 en el Draft».	Proceso para seleccionar a jugadores para equipos deportivos.
ECAC (n)	ECAC	«Y cuando reaparece, no es en Michigan, no es en Minnesota. Es en una escuelilla de la ECAC en Massachusetts».	Eastern College Athletic Conference. Conferencia que forma parte de la división del deporte universitario en EE. UU.
face-off (n)	saque	«Zimmemann gana el saque y lanza el puck a los extremos...».	
Frozen Four (n)	Frozen Four	«Ron, con un posible viaje a la semifinal del Frozen Four, ¿qué opinas del futuro de Jack Zimmermann?»	Nombre con el que se conoce a la semifinal y a la final de la liga de hockey sobre hielo universitario en EE. UU.
glove side (n)	lado del guante	«¡Rozando la mano del portero!»	Lado de la portería que se corresponde con la parte superior izquierda (el lado donde el portero lleva un guante y no un palo).
hat-trick (n)	triplete	«Vale, chicos, un brindis por la puta maravilla que tenemos aquí, Jack Zimmermann, por un triplete sway en el momento más oportuno».	Marcar tres goles en un partido.
ice (n)	hielo/pista	«Fui capaz de salir de la pista patinando, la jugada no sirvió para	

		nada...».	
line (n)	línea	«Knight, Bittle, Wicks. Vuestra línea».	Conjunto de tres delanteros que juegan juntos.
Montreal Canadiens (n)	Montreal Canadiens	«Unos 10 segundos de Google me dieron esto: es el padre de Jack levantando la copa Stanley por tercera vez con los Montreal Canadiens en 1978».	Equipo real de la ciudad de Montreal.
net (n)	portería	«Vale, tenemos a Johnson empezando en portería, Oluransi, Birkholtz, Einhardt, Zimmermann...».	
neutral zone (n)	zona neutral	«Birkholtz, Oluransi, parad a cualquier que se acerque a esa zona neutral».	Zona central de la pista.
NHL (n)	NHL	«¿Cómo crees que será su carrera en la NHL?»	Liga Nacional de Hockey. La mayor liga de hockey del mundo, que engloba equipos de EE. UU. y Canadá.
period (n)	periodo	«El fenomenal triplete de Jack Zimmermann en el 3 ^{er} periodo».	Un partido de hockey se divide en tres periodos de 20 minutos cada uno.
Pittsburgh Penguins (n)	Pittsburgh Penguins	«Y este es Jack, el hijo de Bad Bob, haciendo caca en la copa Stanley en 1991 con los Pittsburgh Penguins».	Equipo real de la ciudad de Pittsburgh
play (n)	jugada	«¡Chicos! Esta no es la última jugada de la temporada, VAMOS».	

playoffs	playoffs	«Esta noche importa la velocidad. Veremos a estos chicos otra vez en los playoffs y les gusta pegar fuerte... pero somos más rápidos, somos mejores».	Ronda de partidos final para conseguir la copa.
practice (n)	entrenamiento	«Nuestro primer entrenamiento es mañana».	
preseason (n)	pretemporada	«Es 13 de agosto y siete de los veinte equipos deportivos de Samwell están ya de pretemporada».	
puck (n)	puck	«Lo único que tengo que hacer es pasarle el puck y él simplemente va...».	
scrimmage (n)	partido de entrenamiento	«Termina el puñetero partido sin tirarte al suelo».	Se ha reducido el término por falta de espacio.
Stanley Cup (n)	copa Stanley	«Unos 10 segundos de Google me dieron esto: es el padre de Jack levantando la copa Stanley por tercera vez con los Montreal Canadiens en 1978».	
start (v)	empezar	«Mira a Bits, empezando con los putos grandes».	Formar parte de la alineación inicial de un partido.
too many men on the ice penalty (n)	falta por tener demasiados jugadores en la pista	«Tu equipo debería jugar con uno menos, que tú vales por dos».	
wing (n)	extremo	«Zimmemann, gana el face off y lanza el puck a los	Delanteros que juegan a los lados en una línea. Está el extremo

		extremos...».	derecho y el izquierdo.
--	--	---------------	-------------------------

Aunque en general se ha recurrido al equivalente español de los términos, en algunos casos se han añadido glosas (como para «Frozen Four») o se han sustituido por explicaciones («glove side»). Como instrumento de documentación se ha consultado la Regulación publicada por la Federación Española de Deportes de Hielo (2015) y los artículos publicados por Vavel (2017) en español sobre la liga norteamericana de hockey sobre hielo.

7. Conclusiones

En este estudio hemos traducido la obra *Check, Please!* de la autora Ngozi Ukazu y hemos comentado los principales problemas que han surgido durante el proceso de traducción, tanto las dificultades particulares que presenta esta obra por el género al que pertenece, el cómic, como las que se podrían dar en cualquier obra literaria. A lo largo de este estudio, tanto de la parte eminentemente práctica como del análisis de esta dentro de un marco teórico, hemos podido observar que el cómic resulta un fértil campo de estudio para a traductología.

Por un lado, supone un género especial para los estudios de traducción subordinada, gracias al medio en el que se transmite el mensaje, en el que imagen y texto están estrechamente relacionados y, a menudo, forman parte el uno del otro, funcionando en conjunto para expresar un único mensaje. El medio está formado por las imágenes, los bocadillos en los que se introduce el texto, el paratexto que aparece como parte de la imagen e, incluso, el tipo de fuente utilizado. El aspecto visual cobra especial importancia y condicionará las decisiones de traducción de una manera que no se da en otros medios y, aunque los avances tecnológicos han supuesto un ligero cambio en la forma en la que se tratan esos elementos, también se han fijado ya unas convenciones de género que limitan la libertad del traductor. Un análisis dentro del marco de los estudios descriptivos de traducción de las decisiones que toman los traductores condicionados por esas convenciones podría constituir también un tema para futuros estudios. Por ejemplo, se podría estudiar qué sacrifican los diferentes traductores de cómic al tener que reducir oraciones para colocarlas en los bocadillos.

Por otro lado, en las obras de este género podemos encontrar características típicas de cualquier obra literaria, de naturaleza más lingüística, que conllevan problemas de traducción que se han tratado con más frecuencia en el ámbito de los Estudios de Traducción, a saber, la traducción de los nombres propios, de los culturemas, del humor, de los rasgos de la oralidad fingida y de las variaciones

lingüísticas. Estas características sitúan al cómic al mismo nivel de dificultad y valor de estudio que otros géneros considerados más canónicos.

Si bien ambos aspectos se mencionan por separado, están sin embargo muy relacionados, pues la naturaleza del cómic y las convenciones del género condicionarán no solo al traductor, sino que también traerán consigo un trato especial de esas cuestiones por parte del autor. Así, en el cómic la carga de lo oral suele ser mayor que en la prosa, pues las descripciones necesarias en otras obras literarias se ven sustituidas por la imagen y el diálogo cobra mayor importancia. A su vez, el cómic resulta un tipo especial de traducción subordinada, ya que, al contrario que en la traducción para el cine o la televisión, el texto producido se escribe para ser leído, no para ser representado, por lo que, aunque se intente reflejar la oralidad, habrá que tener en cuenta las normas de la lengua de llegada.

Podemos decir entonces que el cómic es un género que comparte características con otras formas de expresión literaria, pero que presenta además unos rasgos particulares que lo convierten en un objeto de estudio único desde un punto de vista lingüístico y traductológico. Así, para poder traducir adecuadamente una obra de este género, habrá que seguir un proceso similar al que se sigue en otras obras, analizando el estilo particular del autor (que, en este caso, resultaba especial al tratarse de una obra independiente, no sujeta a ninguna restricción editorial), su función y el destinatario tanto en la lengua original como en la lengua meta, pero sin olvidar las particularidades del género.

Por último, cabe señalar que esa subordinación del texto a la imagen no tiene por qué considerarse únicamente una limitación, pues, en ocasiones, como se ha visto a largo de este estudio, la propia imagen ayuda a mantener el significado cuando un elemento es de difícil traducción.

8. Listado bibliográfico

8.1 Fuentes primarias

UKAZU, NGOZI (2015): *Check, Please! Year One*.

UKAZU, NGOZI (2014): *Check, Please!*, [en línea]
<<http://omgcheckplease.tumblr.com/episodes>>

8.2 Referencias

ALCARAZ VARÓ, ENRIQUE, Y MARÍA ANTONIA MARTÍNEZ LINARES (2004): *Diccionario de lingüística moderna*, Barcelona, Ariel.

BAKER, MONA (1998): *The Routledge Encyclopedia of Translation*, Londres, Routledge.

BAKER-WHITELAW, GAVIA (2015): “How a webcomic about hockey players became a cult favorite on Tumblr”, *The Daily Dot*, [en línea] <<https://www.dailydot.com/parsec/omg-check-please-hockey-webcomic-ngozi-ukazu/>>

BRIGUGLIA, CATERINA (2009): *La traducción de la variación lingüística en el catalán literario contemporáneo*, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra.

BRUMME, JENNY (2008a): “Introducción”, en *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales*, Jenny Brumme (ed.), Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert.

____ (2008b): “Traducir la oralidad teatral. Las traducciones al castellano, catalán, francés y euskera de ‘Der Kontrabaß’”, en *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales*, ed. Jenny Brumme, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert.

CADERA, SUSANNE M. (2012): “Reflexiones sobre la traducción de la oralidad fingida en la narrativa”, en *Traducción e interpretación: estudios, perspectivas y enseñanzas*, ed. M^a Luisa Romana, Madrid, Universidad Pontificia Comillas.

CAMPOS PARDILLOS, MIGUEL ÁNGEL (1992): “Las Dificultades de Traducir el Humor: Astérix le Gaulois -Asterix the Gaul -Asterix el Galo”, *Babel Afial*, 1, pp.103-124.

CARRASCO NAVARRO, JULIA (2013a): “El globo o bocadillo”, *Traducir cómics*, [en línea] <<http://traducircomics.blogspot.com.es/2012/12/el-globo-o-bocadillo.html>>

____ (2013b): “Tipografía o ortotipografía”, *Traducir cómics*, [en línea] <<http://traducircomics.blogspot.com.es/2013/03/tipografia-y-ortotipografia.html>>

CARROLL, NÖEL (1999): “Horror and Humor”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 57.2, pp.103-124.

- CASTILLO CARBALLO, MARÍA AUXILIADORA (1998): “El concepto de unidad fraseológica”, *Revista de Lexicografía*, 4, pp. 67-79.
- CATFORD, JOHN C (1965): *A Linguistic Theory of Translation*, Londres, Oxford University Press.
- CELOTTI, NADINE (2008): “The Translator of Comics as a Semiotic Investigator”, *Comics in Translation*, Londres, Routledge, pp. 33-49.
- CIERLICA, PAULINA (2015): *Rasgos significativos de la oralidad en la narrativa breve hispanoamericana: Juan Rulfo*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- COSTELLO, BRIAN (2014): “Hockey Ranks 6th In Popularity Survey, Harris Poll”, *The Hockey New*, [en línea] <<http://www.thehockeynews.com/news/article/hockey-ranks-6th-in-popularity-survey-harris-poll>>.
- FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTE DE HIELO (2015): “Regulaciones hockey hielo”, *Federación Española de Deporte de Hielo*, [en línea] <http://www.fedhielo.com/regulaciones/>
- FRANCO AIXELÁ, JAVIER (1996): *Condicionantes de traducción y su aplicación a los nombres propios (inglés-español)*, Alicante, Universidad de Alicante.
- ____ (2000): *Las traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español)*, Salamanca, Ediciones Almar.
- FÚNDEU (2011): “Esto, muletillas y, o sea, redundancias”, *Fundéu BBVA*, [en línea], <http://www.fundeu.es/escribireninternet/muletillas-y-redundancias/>
- ____ (2016): “Cursiva y redonda. Guía de estilo”, *Fundéu BBVA*, [en línea], <<http://www.fundeu.es/wp-content/uploads/2013/05/CursivasGuiaFundeu.pdf>>
- GASCA, LUIS Y ROMÁN GUBERN (2008): *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid, Cátedra.
- ____ (2011): *El discurso del comic*, Madrid, Cátedra.
- GAVIÑO RODRÍGUEZ, VÍCTOR (2015): *Diccionario del Español Coloquial*, [en línea] <<http://coloquial.es/es/diccionario-del-espanol-coloquial/>>
- GONÇALVES DE ASSIS, ERICO (2016): “The Concept of Fidelity in Comics Translation”, *TranscUlturAl*, 8.2: pp. 8-23, [en línea] <<https://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/TC/article/view/27867>>
- HUERTAS ABRIL, CRISTINA (2016): “Análisis de los rasgos lingüísticos de Maus y sus interferencias en la traducción al español”, *TranscUlturAl*, 8.2, pp. 23-41, [en línea] <<https://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/TC/article/view/27669/20935>>
- HURTADO ALBIR, AMPARO (2001): *Traducción y traductología*, Madrid, Cátedra.
- LÁZARO CARRETER, FERNANDO (2008): *Diccionario de términos filológicos*, Madrid, Gredos.

- MARASLIGIL, CANAN Y ERİNÇ SALOR (2013): “Translating Comics: It’s Not Just In The Bubble”, *Norwich Papers*, 2.1, pp. 1-10.
- MARIMÓN LLORCA, CARMEN (2008): *Análisis de textos en español: teoría y práctica*, Alicante, Universidad de Alicante.
- MATAMALA, ANNA (2008): “La oralidad en la ficción televisiva: análisis de las interjecciones de un corpus de comedias de situación originales y dobladas”, en *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales*, ed. Jenny Brumme, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert.
- MAYORAL ASENSIO, ROBERTO (1990): “Comentario a la traducción de algunas variedades de lengua”, *Sendebarr*, 1, pp. 35-46, [en línea] <<http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Variedades.pdf>>
- MAYORAL, ROBERTO, DOROTHY KELLY Y NATIVIDAD GALLARDO (1988): “Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation”, *Meta* 333, pp. 356–367.
- MOLINA PLAZA, SILVIA (2004), “La traducción de las unidades fraseológicas inglés-español: el caso de las colocaciones y las frases idiomáticas”, en *Las palabras del traductor*, ed. Luis González y Pollux Hernández, Bruselas, Esletra
- MOLINA, LUCÍA (2006): *El otoño del pinguino: Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas*, Castellón de la Plana, Universitat Jaume I.
- MOYA, VIRGILIO (1993): “Nombres propios: su traducción”, *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, 12, pp. 233-247.
- MUNDAY, JEREMY (2001): *Introducing Translation Studies*, Londres, Routledge.
- NARO, GUILHEM (2008): “Las marcas de oralidad en el cómic *Iznogoud* y su traducción del francés al español”, en *La oralidad fingida: descripción y traducción. Teatro, cómic y medios audiovisuales*, ed. Jenny Brummen, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert.
- NEWMARK, PETER (1988): *A Textbook of Translation*, Hertfordshire, Prentice-Hall International.
- NIDA, EUGENE ALBERT (1972): “Varieties of language”, en *Language Structure and Translation: Essays*, ed. Nida, Eugene Albert y Anwar Dil (1975), Stanford, Stanford University Press, pp. 316-22.
- RABADÁN, ROSA (1991): *Equivalencia y traducción. Problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*, León, Universidad de León.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001): *Diccionario de la lengua española*, [en línea], <<http://www.rae.es/rae.html>>

- ROJO LOPEZ, ANA MARÍA, Y JAVIER VALENZUELA MANZANARES (2000): “Sobre la traducción de palabras tabú”, *Revista de investigación lingüística*, 3, 1, pp.207-220.
- SÁENZ, MIGUEL (2000): “Dialectos dilectos”, *El Trujamán* [en línea], <http://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/septiembre_04/08092004.htm>
- SANTOS MOYA, AITOR (2014): “De «¿lo pillas?» a «mire usted»: las muletillas más usadas en español”, *ABC*, [en línea], <<http://www.abc.es/cultura/20140220/abci-muletillas-idioma-201402200308.html>>
- SANZ JIMÉNEZ, MIGUEL (2016): “Reservas indias, venganzas sureñas y herencias familiares: el lenguaje de los cómics criminales de Jason Aaron y sus traducciones”, *CuCo, Cuadernos de cómic*, 7, pp. 8-34.
- SEVILLA MUÑOZ, JULIA, Y MANUEL SEVILLA MUÑOZ (2004): “Uso arcaico de una interjección propia como símbolo de una cultura extranjera”, *El Trujamán* [en línea], <http://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/septiembre_04/08092004.htm>
- STEVENS, JANE (2014): “Tutorial: Multimedia Storytelling: Learn The Secrets From Experts”, *UC Berkeley*, [en línea] <<https://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/>>
- SURIÁ, SCHEREZADE (2012): “El traductor insolente: traducir el lenguaje soez”, *En la luna de Babel* [en línea], <<https://enlalunadebabel.com/2012/12/10/el-traductor-insolente-traducir-el-lenguaje-soez/>>
- TELLO FONS, ISABEL (2012): “Traducción de la variación lingüística: una visión diacrónica”, *Hikma*, 11, 133-159.
- UKAZU, NGOZI (2016): “About”, *Check, Please! blog*, [en línea] <<http://omgcheckplease.tumblr.com/about>>
- URBAN DICTIONARY (2017): *Urban Dictionary*, [en línea] <<http://www.urbandictionary.com/>>
- VALERO GARCÉS, CARMEN (2000): “La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados”, *TRANS*, 4, pp. 75-88.
- VALERO GARCÉS, CARMEN (2008): “Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books”, *Comics in Translation*, Londres: Routledge, pp.237-251.
- VAVEL (2017): “NHL últimas noticias”, *Vavel, the International Sports Newspaper*, [en línea] <<https://www.vavel.com/es/nhl/>>
- VILLEGAS, ALFREDO (2014): “La traducción de cómics como área de especialización”, ponencia en Primer Foro de Traducción Especializada, [en línea]

<<http://circulodetraductores.blogspot.com.es/2014/06/la-traduccion-de-comics-por-alfredo.html>>.

ZANETTIN, FEDERICO (2008): “Comics in Translation: An Overview”, *Comics in Translation*, Londres, Routledge, pp. 1-32.

9. Anexos

9.1 Anexo 1: Texto original y versión a color

El texto original se encuentra en formato digital en el CD adjunto, acompañado de una copia a color de este mismo trabajo.

9.2 Anexo 2: Índice de capítulos del cómic

Capítulo 1: Eric Bittle	página 14
Capítulo 2: Los muchachos	página 16
Capítulo 3: Los entrenadores	página 19
Capítulo 4: La Haus	página 20
Capítulo 5: Bad Bob Zimmermann	página 23
Capítulo 6: El príncipe del hockey	página 26
Capítulo 7: ¡Asistencia!	página 29
Capítulo 8: Clases de cargar	página 32
Capítulo 9: El finde de la familia	página 34
Capítulo 10: Samwell contra Yale – I	página 37
Capítulo 11: Samwell contra Yale – II	página 40
Capítulo 12: Samwell contra Yale – III	página 42
Capítulo 13: La historia del armario – I	página 45
Capítulo 14: La historia del armario – II	página 48
Capítulo 15: Lardo	página 50
Capítulo 16: Compañeros de línea	página 53
Capítulo 17: Renacuajos	página 56
Capítulo 18: Playoffs – I	página 58
Capítulo 19: Playoffs – II	página 61
Capítulo 20: Playoffs – III	página 64
Capítulo 21: Banquete	página 68
Capítulo 22: Despedida	página 71
Capítulo 23: Dibs	página 72
Rollos de hockey 1: Flow	página 76
Rollos de hockey 2: Chirpear	página 79
Rollos de hockey 3: Apodos	página 80
Rollos de hockey 4: culos de hockey	página 82
Capítulo especial 14-5: La liada de invierno	página 85
Concepto y desarrollo	página 88

9.3 Anexo 3: Índice de imágenes y tablas

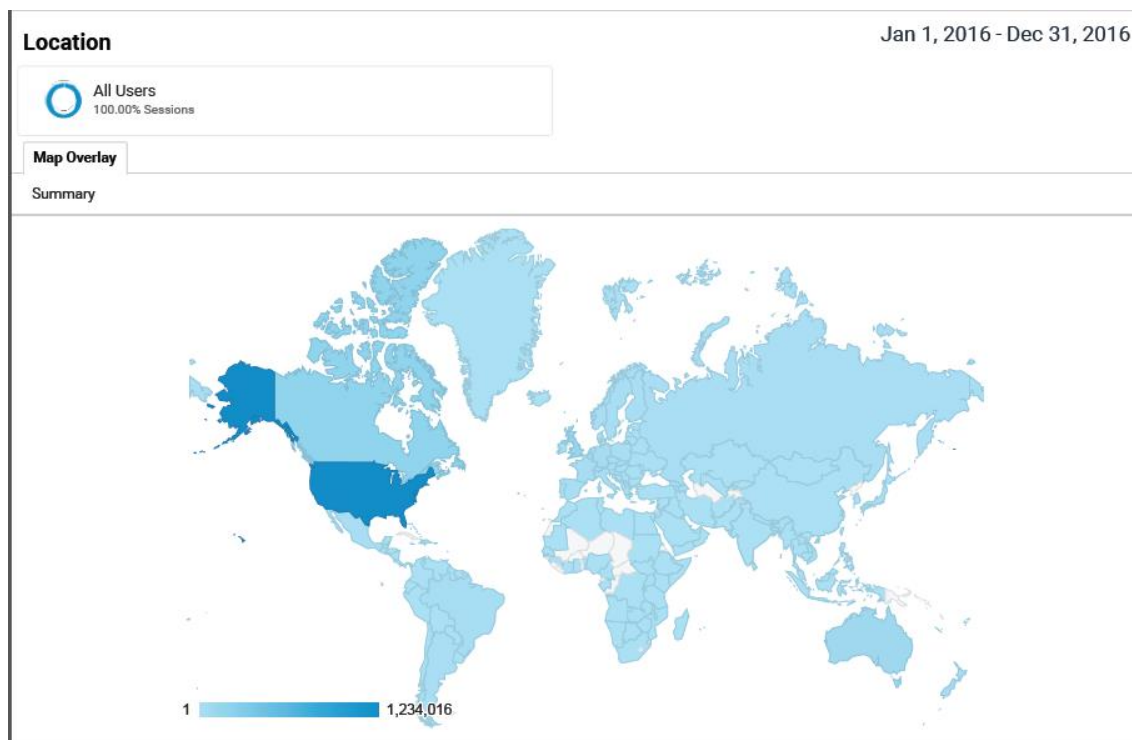
Índice de imágenes

Imagen 1: Ejemplo del twitter de Eric Bittle	página 10
Imagen 2: Visitas recibidas en la página web	página 12

Índice de tablas

Tabla 1: Reducciones debidas a limitaciones de espacio	página 98
Tabla 2: La traducción de las onomatopeyas	página 101
Tabla 3: Insertos que aparecen en el cómic	página 103
Tabla 4: Los neologismos	página 107
Tabla 5: Los culturemas	página 109
Tabla 6: Ejemplos de fraseología	página 114
Tabla 7: Los nombres propios	página 116
Tabla 8: Ejemplos de muletillas utilizadas en el cómic	página 127
Tabla 9: Ejemplos de interjecciones	página 128
Tabla 10: Ejemplos de insultos	página 134
Tabla 11: Ejemplos de léxico coloquial	página 135
Tabla 12: Vocabulario de hockey sobre hielo	página 137

9.4 Anexo 4: Visitas recibidas en la página web del cómic en 2016



Country	Acquisition			Behavior			Conversions		
	Sessions	% New Sessions	New Users	Bounce Rate	Pages / Session	Avg. Session Duration	Goal Conversion Rate	Goal Completions	Goal Value
	2,044,466 % of Total: 100.00% (2,044,466)	16.83% Avg for View: 16.59% (1.47%)	344,091 % of Total: 101.47% (339,109)	53.95% Avg for View: 53.95% (0.00%)	5.04 Avg for View: 5.04 (0.00%)	00:07:45 Avg for View: 00:07:45 (0.00%)	0.00% Avg for View: 0.00% (0.00%)	0 % of Total: 0.00% (0)	\$0.00 % of Total: 0.00% (\$0.00)
1. United States	1,234,016 (60.36%)	15.99%	197,336 (57.35%)	52.95%	5.20	00:07:52	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
2. Canada	186,506 (9.12%)	16.34%	30,473 (8.86%)	54.54%	4.86	00:07:12	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
3. United Kingdom	128,852 (6.30%)	15.48%	19,948 (5.80%)	55.64%	4.84	00:07:31	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
4. Australia	86,082 (4.21%)	15.81%	13,606 (3.95%)	56.34%	4.69	00:07:26	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
5. Germany	38,268 (1.87%)	16.88%	6,461 (1.88%)	58.07%	4.43	00:07:11	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
6. France	26,938 (1.32%)	15.49%	4,174 (1.21%)	58.13%	4.55	00:06:57	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
7. Philippines	21,894 (1.07%)	24.55%	5,375 (1.56%)	50.09%	5.16	00:10:14	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
8. Brazil	20,170 (0.99%)	21.06%	4,248 (1.23%)	57.31%	4.58	00:08:05	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
9. New Zealand	19,210 (0.94%)	16.22%	3,115 (0.91%)	57.46%	4.48	00:06:52	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
10. Sweden	17,532 (0.86%)	14.47%	2,537 (0.74%)	57.36%	4.79	00:07:12	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
11. Poland	15,857 (0.78%)	17.50%	2,775 (0.81%)	59.45%	4.16	00:06:44	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
12. Mexico	14,743 (0.72%)	23.18%	3,417 (0.99%)	49.29%	5.64	00:10:09	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
13. Spain	14,497 (0.71%)	17.71%	2,567 (0.75%)	57.33%	4.67	00:07:09	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
14. Netherlands	14,252 (0.70%)	17.24%	2,457 (0.71%)	58.27%	4.73	00:07:15	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
15. Finland	12,620 (0.62%)	19.10%	2,410 (0.70%)	55.82%	5.17	00:08:19	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
16. Italy	11,231 (0.55%)	23.00%	2,583 (0.75%)	51.07%	5.40	00:08:24	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
17. Russia	10,904 (0.53%)	40.14%	4,377 (1.27%)	47.30%	3.80	00:05:10	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
18. Denmark	10,231 (0.50%)	11.47%	1,173 (0.34%)	55.85%	4.63	00:07:16	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
19. Argentina	10,209 (0.50%)	19.41%	1,982 (0.58%)	55.57%	4.73	00:08:45	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
20. Singapore	10,128 (0.50%)	21.55%	2,183 (0.63%)	52.88%	5.36	00:07:35	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
21. Ireland	9,322 (0.46%)	16.19%	1,509 (0.44%)	52.02%	5.17	00:08:52	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
22. Norway	8,167 (0.40%)	16.74%	1,367 (0.40%)	56.54%	4.90	00:07:53	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
23. Chile	6,634 (0.32%)	21.36%	1,417 (0.41%)	52.80%	4.77	00:08:45	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
24. Belgium	5,982 (0.29%)	19.44%	1,163 (0.34%)	55.28%	5.08	00:07:37	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
25. Czechia	5,856 (0.29%)	10.52%	616 (0.18%)	57.86%	4.24	00:06:47	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
26. Japan	5,373 (0.26%)	17.89%	961 (0.28%)	57.04%	4.93	00:07:07	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
27. Portugal	5,147 (0.25%)	17.31%	891 (0.26%)	60.48%	4.73	00:07:23	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
28. Switzerland	4,936 (0.24%)	20.02%	988 (0.29%)	59.87%	4.04	00:05:35	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
29. Austria	4,761 (0.23%)	16.99%	809 (0.24%)	59.50%	4.71	00:06:52	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)

30.	Malaysia	4,658 (0.23%)	26.13%	1,217 (0.35%)	48.99%	5.69	00:10:16	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
31.	Israel	4,207 (0.21%)	19.99%	841 (0.24%)	60.30%	4.68	00:08:13	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
32.	Hong Kong	4,118 (0.20%)	13.55%	558 (0.16%)	58.94%	4.53	00:06:18	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
33.	Hungary	4,098 (0.20%)	16.40%	672 (0.20%)	59.39%	4.18	00:07:11	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
34.	South Korea	3,642 (0.18%)	58.95%	2,147 (0.62%)	71.88%	3.66	00:04:26	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
35.	Indonesia	3,122 (0.15%)	30.20%	943 (0.27%)	46.67%	6.68	00:12:10	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
36.	India	3,113 (0.15%)	35.27%	1,098 (0.32%)	46.10%	6.18	00:10:38	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
37.	Puerto Rico	2,957 (0.14%)	36.15%	1,069 (0.31%)	58.54%	4.39	00:07:09	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
38.	Peru	2,941 (0.14%)	24.31%	715 (0.21%)	45.19%	4.77	00:08:05	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
39.	Colombia	2,885 (0.14%)	18.61%	537 (0.16%)	61.63%	4.39	00:07:18	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
40.	United Arab Emirates	2,628 (0.13%)	24.89%	654 (0.19%)	58.64%	4.70	00:07:28	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
41.	Croatia	2,576 (0.13%)	26.20%	675 (0.20%)	49.77%	4.67	00:08:30	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
42.	Greece	2,175 (0.11%)	17.61%	383 (0.11%)	57.52%	4.76	00:07:59	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
43.	Lithuania	1,842 (0.09%)	9.23%	170 (0.05%)	76.38%	2.99	00:04:30	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
44.	Slovakia	1,792 (0.09%)	10.83%	194 (0.06%)	61.66%	4.42	00:08:00	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
45.	Turkey	1,778 (0.09%)	40.72%	724 (0.21%)	55.12%	5.91	00:09:09	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
46.	Iceland	1,735 (0.08%)	9.45%	164 (0.05%)	58.31%	4.20	00:05:43	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
47.	Venezuela	1,728 (0.08%)	27.43%	474 (0.14%)	45.31%	5.38	00:12:07	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
48.	Slovenia	1,581 (0.08%)	14.36%	227 (0.07%)	63.00%	4.50	00:06:39	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
49.	Vietnam	1,516 (0.07%)	34.56%	524 (0.15%)	54.95%	4.79	00:07:56	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)
50.	Romania	1,492 (0.07%)	26.61%	397 (0.12%)	53.08%	5.34	00:08:59	0.00%	0 (0.00%)	\$0.00 (0.00%)